РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Янош Грищенко
Олег Касич
Максим Капинус
Роман Оберемко
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Наталья Науменко
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Евгений Севериновский
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Арт-директор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 7 (91), июль 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
комплект ДПК+DVD и Gameplay+DVD – 94938
в Каталоге изданий Украины

Тираж 41 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357, (044) 270-3890
отдел распространения (044) 496-3469, (044) 331-0409, (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Enter the next level



Результаты, продемонстрированные в реальных приложениях новым процессором Intel под кодовым названием Conroe, уже получившим официальное имя Core 2 Duo, но еще не представленным широкой общественности, действительно поражают. Повышение производительности на 20–30, а порой и 40% при снижении энергопотребления почти в два раза – это даже больше, чем мы ожидали. Стоит учитывать и тот факт, что в приложениях, ориентированных на многоядерные CPU, при распараллеливании, скажем, физики или AI в компьютерных играх прирост окажется существеннее. Собственно, вы сами можете ознакомиться с результатами наших испытаний Conroe в материале текущего номера, как и с тестированием новой платформы AMD AM2. Буквально пару недель назад мне удалось увидеть в действии еще более интересный CPU от Intel – четырехъядерный Kentsfield, который к тому же может устанавливаться на тех же материнских платах, что и двухъядерный Conroe. Скажем прямо, впечатляет. Но Kentsfield появится в продаже не раньше первой половины 2007 г., а сейчас, в преддверии старта двухъядерной версии, в Сеть «просочилась» информация о ценах на новые CPU, приятно порадовавших IT-общественность. Предполагается, что Core 2 Duo будет стоить от $183 до $530 в зависимости от тактовой частоты и емкости L2-кэша. Согласитесь, более чем неплохо.

Тем не менее, думаю, в лабораториях AMD сейчас готовится симметричный ответ на последние инициативы соперников, и специалисты этой компании не позволят Intel спокойно почивать на лаврах. Конкуренция в сегменте процессоров для настольных и мобильных систем перешла на следующий уровень, а это значит, что мы станем свидетелями дальнейшего падения цен и ускорения процесса разработки новых высокопроизводительных моделей CPU.

Несмотря на пугающее затишье на рынке видеокарт, ATI, уступившая пальму первенства NVIDIA почти во всех категориях, наверняка приберегла серьезные анонсы к концу года. Так, компания проводит сейчас плановый переход на технологию 80 нм. Кроме того, оба конкурента, представив решения для SLI и CrossFire, активно предлагают выделять вычислительную мощность GPU под обработку физики средствами видеокарты. Внедрение в игры реалистичной физики является в настоящее время чуть ли не первоочередной задачей, и здесь пересекаются интересы еще и производителя специализированного акселератора Ageia PhysX, а также компании Intel, предлагающей проводить расчеты физики на одном из ядер CPU. Так что, полагаю, и в этом сегменте конкуренция только возрастет. Ну и, естественно, производители видеокарт не оставят нас без новых, еще более мощных акселераторов, ведь надо же ПК догонять по качеству графики игровые next-gen-приставки, над видеочипами которых, опять-таки, трудились как NVIDIA, так и ATI. Пока же, в ожидании громких анонсов осени, мы предлагаем вам познакомиться с результатами теста карт на чипах GeForce 7600 GT.

Кстати, возвратимся к игровым консолям. Прошедшая в конце весны выставка E3 показала, что и в этом сегменте нас ждет очередной виток противостояния. Ведь Microsoft, к которой многие до сих пор относятся как к новичку на данном рынке, первой представила next-gen-консоль Xbox 360 еще в 2005 г., и сейчас патриарху Sony приходится выступать в непривычной роли догоняющего. Причем показанные на E3 2006 стартовые проекты для Sony PlayStation 3 (ее выпуск, как стало известно, планируется на ноябрь текущего года) не впечатлили ни наших корреспондентов, ни представителей западных СМИ, ни, что самое печальное, игроков. И это при весьма высокой стартовой цене в $500–600. Думаю, в итоге Sony с честью выйдет из данной ситуации, но в любом случае соперничество в сегменте next-gen-консолей ожидается нешуточное. Ведь Nintendo с ее революционной, хотя и уступающей соперникам по мощности, приставкой Wii, ориентированной на неофитов консольного гейминга, списывать со счетов не стоит.

Конкуренция заставляет IT-индустрию двигаться вперед семимильными шагами. Борьба за наши с вами предпочтения, которая ведется сейчас между всемирно известными компаниями, позволяет с оптимизмом смотреть в будущее. Ведь в выигрыше в данном случае останемся мы, обычные пользователи.

С наилучшими пожеланиями
Олег Данилов

№ 7 (91), июль 2006

Содержание

Новости

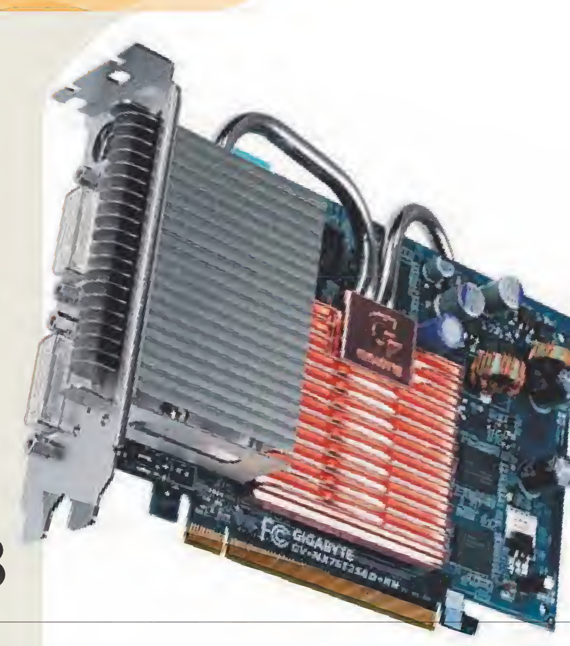
ХардWare

СофтWare

Видеокарты GeForce 7600 GT

Время от времени в любой линейке комплектующих появляются бестселлеры, которые при невысокой цене имеют хороший уровень производительности. Из видеокарт можно вспомнить GeForce 6600 GT или более раннюю GeForce4 Ti4200. И вот на рынок вышел еще один такой продукт – GeForce 7600 GT. У него практически нет конкурентов по соотношению стоимости и быстродействия.

с. 38



Intel Conroe: процессор будущего



В нашем распоряжении оказался образец нового десктопного процессора с кодовым названием Conroe, характеризуя который инженеры компании Intel предрекали «рывок вперед». Мы не упустили возможности изучить его быстродействие, а также сравнить с одним из наиболее производительных чипов конкурента.

с. 44

Дальнобойщики до $500



Значительная часть современных камер данного типа обзавелась оптической стабилизацией и достаточно солидным зумом (до 12x). Опыт показывает, что большинство фотолюбителей даже после кратковременного пользования «дальнобойщиком» уже не в силах отказаться от него в пользу простых «мыльниц».

с. 30

Игротека

Выбор редакции: Web-сайты

У каждого редактора и обозревателя «ДПК» есть любимые книги, игры, программные продукты и, конечно же, Web-сайты, занесенные в Favorites. Сайты, которыми пользуемся ежедневно и считаем лучшими. Именно о них мы сегодня и расскажем.

с. 82

MMOG search bookmarks humour literature mail mobile forum software reference commun news games flash weather forecast Google TV hardware movies Form theater, tourist guide

Hitman: Blood Money



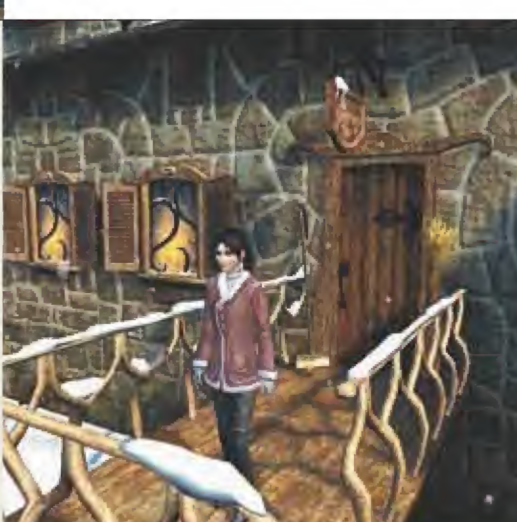
Судьба сиквелов оригинального Hitman: Codename 47 нам хорошо известна, и после выхода Silent Assassin и Contracts мало кто рассчитывал увидеть нечто сходное с первой частью. Blood Money стала холодным душем для пессимистов. Обновленный Хитман сможет вынести еще не один аддон, хватило бы воображения и терпения у разработчиков.

с. 100

Dreamfall: The Longest Journey

В Dreamfall вы обнаружите и большое количество крупных планов, и красивые «постановочные» облеты камеры в многочисленных cutscenes, и «рваный» монтаж, за счет которого, казалось бы, не связанные друг с другом фрагменты складываются в удивительную мозаику истории о дружбе и любви, вере и преданности, мечтах и снах, технологии и магии.

с. 106



LCD-мониторы среднего класса

Конечно, массовому читателю интересно сравнить самые современные мониторы с диагональю от 19", но, как правило, этот интерес скорее теоретический, ведь наиболее продаваемыми являются 17-дюймовые устройства. Поэтому для тестирования мы отобрали модели среднего класса по цене, не превышающей $300.

с. 18

№ 7 (91), июль 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Патчи, обновления

Игры

Полные версии

ShareWare

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.





Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Elite Mahjong
KrabbitWorld Labyrinth
118 Master of Defense
118 Mexican Motor Mafia
118 RIP: Strike Back
118 Rumble Box
Shopmania
The Apprentice
118 The Da Vinci Code
118 The Odyssey: Winds of Athena
ThwartPoker
118 Titan Attacks
Zak & Jack in Showdown at Monstertown 1.1

Демо-версии

Alien Shooter 2 Pre-demo
Stoked Rider featuring Tommy Brunner 1.71

Патчи

«Властелин Колец: Битва за Средиземье II» 1.04
«Корсары III» 1.4
«Магия Крови» 1.03
Age of Empires 3 1.07
Fallout 2 2.02
F.E.A.R. 1.05
Heroes of Might and Magic 5 1.1
«Metalheart: Восстание репликантов» 1.06.1
«Refuze: Атака брака» 1.0.0.3
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 1.0.2

Видео

Battlefield 2: Armored Fury
Bladestorm: The 100 Year War
Dead Reefs
Elebits
FlatOut 2
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
Half-Life 2: Episode Two
Halo 3
Neverwinter Nights 2
Test Drive Unlimited
The Movies: Stunts & Effects
The Settlers 2: The Next Generation

Titan Quest
Virtua Tennis 3
Warhammer 40 000: Dawn of War: Dark Crusade
Warhammer: Mark of Chaos

Музыка

Dreamfall: The Longest Journey OST

Драйверы

Процессоры

AMD Processor Driver 1.3.1

Материнские платы

Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1002
Intel Matrix Storage Manager 6.0.0.1022
nForce 500 9.34 Beta
NVIDIA nTune 5.00.04.06 Beta
VIA Hyperion Pro 5.08A

Видеокарты

ATI Catalyst 6.5
Intel Graphics Media Accelerator 14.20
NVIDIA ForceWare 84.21
NVIDIA ForceWare 91.28 Beta
NVIDIA ForceWare 91.31 Beta

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.89
Realtek HD Audio R1.39
Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0001 Beta
VIA Vinyl Audio 6.60b

Сетевые карты

Realtek LAN Driver (PCI) 6.41
Realtek LAN Driver (PCI-E) 6.46

Разное

Архив снимков, сделанных в ходе тестирования фотокамер с длиннофокусными объективами.

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

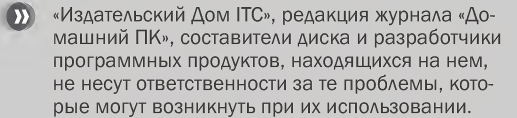
★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.



Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 270-6220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 536-1175 (80)
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (0624) 55-2475

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (0562) 33-7770

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 304-4158
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 41-8411

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (061) 787-6571

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 7-7272

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 45-2424

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 65-3365

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401

Новости

Card Drive U510

Компания PQI объявила о выходе портативного USB-носителя Card Drive U510, который при габаритах 54×85×3 мм и массе около 20 г позволяет хранить до 16 GB данных.

На продукт предустановлено синхронизирующее ПО USB Notebook Professional – Personal File Manager, а список совместимых ОС включает Windows XP, 2000, Me, Mac 10.1 и выше. Коннектор патентованной конструкции Intelligent Stick можно прятать в корпусе накопителя, он совместим с портами USB 2.0/1.1.

PQI Card Drive уже доступен в вариантах 1, 2, 4 GB по цене соответственно $50, $90 и $140 (на американском рынке). Поставки моделей 8 GB и 16 GB начнутся в июле.







Lifebook T4210

Компания Fujitsu Siemens выпустила конвертируемый ПК Lifebook T4210 массой менее 2 кг. Устройство оснащено TFT-экраном с диагональю 12,1" XGA (1024×768). В нем используются процессор Intel Core Duo и OS Microsoft Windows XP Tablet PC Edition 2005. Дисплей может поворачиваться на 360° и обеспечивает высокое качество графики даже при работе вне помещений. Коммуникации осуществляются через WLAN, IrDA и Bluetooth.

Picasa

Программа для создания коллекций цифровых фотоснимков Picasa, предлагаемая компанией Google бесплатно, вскоре будет дополнена возможностью ведения онлайновых фотоальбомов. Эта функция сначала станет доступна ограниченному числу пользователей почтового сервиса Gmail, подписавшихся на нее первыми.

Новинки от Dell

В конце мая компания Dell продемонстрировала несколько новых высокопроизводительных систем из модельного ряда XPS.

Настольный ПК Dell XPS 700 поддерживает графическую подсистему NVIDIA Quad-SLI, физический ускоритель AGEIA PhysX и работает с новейшими двухъядерными процессорами Intel. Стильный алюминиевый корпус имеет регулируемую подсветку, что облегчает пользование компьютером в темноте.

Кстати, компания впервые предлагает в качестве опции barebone-конфигурацию XPS 700.

Ноутбук Dell XPS M1210 массой менее 2 кг имеет корпус из магниевого сплава, 12,1-дюймовый широкоформатный дисплей и отличается оригинальным дизайном. Интересные детали – интегрированная Web-камера, ПО для IP-телефонии (Skype) и видеочата, гарнитура с шумоподавлением.

Prestigio Media Center

Компания Prestigio объявила о начале поставок в Украину медиацентров собственного производства. Модельный ряд Prestigio DMC будет представлен тремя сериями: Ermitage 7xx класса Hi-Fi, Adelante 5xx среднего уровня и младшей Adelante 3xx. Первыми устройствами станут Ermitage 732, Adelante 564 и Adelante 364. Все они функционируют на основе ОС Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 и позволяют слушать музыку, смотреть видеофильмы и цифровые фотографии, а также цифровое и аналоговое телевидение, записывать и проигрывать DVD, пользоваться Интернетом.

По мнению представителей компании, одним из наиболее привлекательных компонентов Prestigio DMC является встроенный TV-тюнер с расширенными возможностями записи, имеющий, в частности, функцию сдвига во времени (TimeShift).



Apple MacBook

Apple расширила линейку пользовательских ноутбуков на процессорах Intel Core Duo. Новый MacBook имеет тонкий стильный корпус и оснащен кристально чистым 13-дюймовым широкоформатным экраном.

Как заявила компания, по производительности данный лэптоп в 5 раз превышает iBook и в 4 раза – 12-дюймовый PowerBook. Таким образом, все ноутбуки от Apple теперь переведены на процессоры Intel, имеют встроенную видеокамеру iSight, систему дистанционного управления Front Row, DVI-выход, поддерживают подключение двух мониторов, оснащены Gigabit Ethernet, разъемами аудиовхода и выхода, а также специальным магнитным креплением шнура питания MagSafe.

«Apple начала перевод ноутбуков на процессоры Intel Core Duo 15 февраля, выпустив MacBook Pro. И вот, спустя всего 90 дней, мы представили MacBook и полностью завершили переход на новые процессоры», – отметил Филип Шиллер, старший вице-президент отдела мирового маркетинга компании Apple.



Sony DVD Walkman

Новый портативный DVD-плеер серии DVD Walkman полностью сертифицирован для воспроизведения видео в популярном формате DivX.

Ультракомпактная планшетная модель D-VE7000S оборудована 7-дюймовым широкоформатным ЖК-экраном, встроенным аккумулятором.

Она совместима со множеством дисковых форматов, имеет декодеры окружающего звука Dolby Digital и DTS. Размеры устройства – 193,7×32,7×136,3 мм, а масса – 770 г. Продолжительность автономной работы D-VE7000S составит 3 часа в режиме просмотра видео и 7 часов при прослушивании музыки.

«Реализовав поддержку технологии DivX в новой серии Walkman, Sony признала наличие потребительского спроса на такую функцию», – сказал Билл Холмс, вице-президент фирмы DivX.



Samsung SSD



Samsung Electronics анонсировала ПК, впервые в мире оборудованные встроенным флэш-диском (SSD) емкостью 32 GB на базе памяти NAND. Ультрамобильное устройство Samsung Q1-SSD и ноутбук Q30-SSD с 12,1-дюймовым экраном появились на корейском рынке в начале июня.

SSD считывает информацию на 300% быстрее и записывает на 150% быстрее мобильных винчестеров. При этом накопитель 1,8-дюймового формата по сравнению с соответствующим HDD имеет массу на 20–30 г меньше и не боится ударных нагрузок. Загружается Microsoft Windows XP с SSD на 25–50% быстрее, чем с HDD.

ХардWare



Genius
SlimStar 310

Цена – 90 грн

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Дополнительные кнопки
14

Интерфейс
PS/2

Компания Genius представила развитие своей серии клавиатур SlimStar – модель с индексом 310, в которой были применены несколько новых технологий.

Клавиатура имеет специальное антибактериальное покрытие, позволяющее избежать накапливания на кнопках болезнетворных микроорганизмов. Кроме того, дополнительная система слива защищает устройство от порчи при попадании влаги, поэтому SlimStar 310 можно без боязни промывать водой. Если перевернуть клавиатуру, то с обратной стороны видны отверстия, через которые стекает жидкость.

Низкопрофильные клавиши напоминают ноутбучные, однако не все предпочитают маленький ход и бесшумное нажатие. Дополнительных кнопок достаточно для регулировки громкости и управления медиапроигрывателем, а также вызова наиболее популярных приложений (браузер, калькулятор, почтовый клиент, офисный пакет).



ЗА
Водостойкость; небольшой ход клавиш

ПРОТИВ
Тугое нажатие



Microlab
A-6661

Цена – $122

Продукт предоставлен
представительством Microlab в Украине,
тел. (044) 206-2709

Конфигурация
5.1

Суммарная мощность
63 Вт RMS

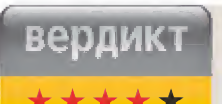
Сателлиты
однополосные, мощность 40 Вт RMS (5×8 Вт)

Сабвуфер
23 Вт RMS

Частотный диапазон
150 Hz ~ 20 KHz

Классическая система A-6661 снабжена небольшим сабвуфером, пятью сателлитами вертикального формата и достаточно увесистым внешним усилительным блоком. Разнообразие материалов впечатляет: дерево для сабвуфера, пластмассовые колонки и металлический корпус усилителя. На нем находятся лишь регулятор громкости и кнопка переключения режимов 2.1–5.1, а управление комплектом производится с беспроводного пульта ДУ, питающегося от двух аккумуляторов AAA.

Под защитными сетками сателлитов оказался всего один среднечастотный динамик, хотя посадочных мест в корпусе предусмотрено два. Лишь в центральной колонке оно занято еще одним излучателем того же типа. Такая компоновка (а также отсутствие твитеров) не могла сказаться положительным образом на звучании системы, и сателлиты явно не в состоянии воспроизвести весь диапазон достаточно качественно.



★★★★

ЗА
Стильный дизайн; отдельный блок усилителя

ПРОТИВ
Слабые сателлиты



Samsung
HD400LJ

Цена – н/д

Продукт предоставлен представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Емкость
400 GB

Интерфейс
SATA 2.5 (300 GBps)

Частота вращения
7200 об/мин

Количество пластин/головок
3/6

Объем кэш-памяти
8 MB

Samsung HD400LJ объемом 400 GB является старшей моделью в серии жестких дисков SpinPoint T133. Новинка имеет трехпластинный дизайн, который начал применяться в данной линейке. Однако если в моделях объемом 300 GB использовались пластины емкостью 100 GB, то в случае с 400 GB этот параметр увеличен до 133 GB. Подобный шаг, безусловно, должен сказаться на быстродействии накопителя, ведь плотность хранения информации остается одним из основополагающих факторов повышения производительности.

Экспресс-тестирование показало, что максимальная скорость линейного чтения HD400LJ возросла до 73 MBps, а средняя составила порядка 60 MBps – очень достойные результаты. Например, для HD300LJ со 100-гигабайтовыми пластинами она равна 60 и 48 MBps соответственно. Скорость копирования файлов с одного раздела на другой также возросла. По этому показателю привод уверенно обошел не только HD300LJ, но и модель SP2504C – одного из лидеров нашего недавнего тестирования накопителей.

Вкупе с приемлемыми показателями нагрева и уровня шума HD400LJ составит очень хорошую конкуренцию 400-гигабайтовым накопителям, уже имеющимся на рынке. Южнокорейская компания акцентирует внимание на винчестерах наиболее востребованных объемов, поэтому можно прогнозировать, что вскоре потребительское предпочтение домашних пользователей сместится с нынешних 250–300 GB на 400 GB. Конечно, если этому будет способствовать стоимость накопителей такого объема.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличное быстродействие; низкий уровень шума и нагрева

ПРОТИВ
Не лучшее соотношение объем/цена у 400-гигабайтовых моделей, доступных сейчас



Genius
MP3-DJ SD

Цена – 140 грн

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Объем памяти
нет

Форматы
MP3, WMA

Функции
MP3-плеер, кард-ридер

Питание
1×AAA

Интерфейс
USB 1.1

Разъем USB
mini-USB

Серьезно удешевить конструкцию MP3-проигрывателя можно лишь единственным способом – удалить флэш-память, снабдив устройство разъемом для карт одного из наиболее популярных форматов. Компания Genius решилась на такой шаг, выпустив модифицированную версию своего плеера MP3-DJ SD. Металлический корпус с пластмассовой окантовкой имеет прямоугольную форму. На передней панели находятся три кнопки и качающееся четырехпозиционное колесико для регулировки громкости и перелистывания композиций. На одной из граней расположены разъемы SD/MMC и mini-USB. Карта MMC+ 2 GB отлично заработала с проигрывателем, хотя в спецификации четко указана поддержка карт объемом до 1 GB.

Небольшой символьный экран показывает заряд аккумулятора (питается устройство от одной батареи AAA), продолжительность композиции, ее порядковый номер и громкость. MP3-DJ SD поддерживает работу с папками, однако при проигрывании менять директорию невозможно, и приходится прослушивать файлы поочередно.

Несмотря на небольшое количество кнопок управления, MP3-DJ SD все же имеет шесть предустановленных настроек эквалайзера и несколько режимов проигрывания (*Random, Repeat*).

Конструкция слота SD не продумана, поскольку вставленная карта не полностью скрывается внутри корпуса. При этом резиновая заглушка порта становится ненужной и просто торчит сбоку устройства.

Стоимость плеера для многих может стать решающей, однако к ней следует прибавить цену карты, которую придется докупать отдельно.



ЗА
Очень низкая стоимость; функция кард-ридера

ПРОТИВ
Неудобный разъем SD/MMC



Lbook

Цена – $300

Продукт предоставлен
«МУК»,
тел. (044) 490-5171

Основной дисплей
ePaper, 800×600, 6", ч/б, 4 градации серого

Вспомогательный дисплей
STN, 254×96, сенсорный

Хранение данных
карта памяти SD/MMC до 1 GB

Поддерживаемые форматы
txt, html, mp3, xml – непосредственно;
pdf, xls, ppt, jpeg, gif – после конвертации на ПК

Время автономной работы
10–15 тыс. перелистываний страниц

Естественной для человеческого зрения является работа в немерцающем отраженном свете, и только экраны, основанные на технологии электронной бумаги, соответствуют данным требованиям и позволяют по сравнению с эмиссионными снизить утомляемость глаз в десятки раз. Именно поэтому первое же впечатление, возникающее от работы с Lbook, что читаешь не с экрана, а с обычного листа.

Одна из отличительных особенностей устройства – практически полное отсутствие энергопотребления в режиме отображения статичной картинки, его пик приходится только на момент перелистывания страницы. Все остальное время электрофоретический экран от E Ink в отличие от LCD или LED в подводе энергии не нуждается.

Управление электронной книгой со встроенным MP3-плеером производится с помощью джойстика для смены страниц и кнопок, расположенных по периметру устройства. Помимо основного дисплея, оно оснащено дополнительным сенсорным, что еще больше упрощает работу.

Lbook снабжен довольно медленным процессором и незначительным объемом SRAM (512 KB), однако ощущается это только во время работы со структурой библиотеки или при изменении ориентации изображения.

Благодаря поддержке в Lbook и открытых, и защищенных (идентификация основывается на информации с SIM-карты) форматов файлов, обеспечивается достаточная свобода выбора источника информации. Так, прилагаемое ПО без излишних проблем позволит подготовить документ на своем ПК.



ЗА
Читать книги намного удобнее, чем с экрана КПК

ПРОТИВ
Отсутствие режима zoom; невозможность делать пометки на полях

Kingston
HyperX KHX7200D2/2G

Цена – $550

Продукт предоставлен Nebesa,
тел. (044) 537-2371

Подразделение HyperX компании Kingston занимается исключительно выпуском экстремальных модулей памяти, и с продуктом Kingston HyperX KHX7200D2 инженеры смогли «взвинтить» гарантированную рабочую частоту до 900 MHz, чему соответствует и рейтинг 7200 в названии.

Тайминги, прошитые в SPD модулей, составляют 15-5-5-5, что неплохо даже для 667 MHz, не говоря уже о 800, однако для достижения такого показателя пришлось увеличить штатное напряжение до 2 В. Ко всему прочему нам удалось достичь частоты в 1 GHz, правда, увеличив напряжение на модулях до 2,2 В, поэтому Kingston HyperX KHX7200D2, безусловно, заинтересует в первую очередь только энтузиастов разгона.

вердикт ★★★★★

ЗА
Высокая гарантированная частота; низкие задержки для DDR2-533/667

ПРОТИВ
Довольно высокая цена

IRLink
DK_U



Цена – $35

Продукт предоставлен компанией «Рокс»,
www.roks.com.ua

Современные домашние ПК могут стать полноценной заменой музыкального центра и домашнего кинотеатра. Однако комфорт при использовании компьютера в таких целях во многом зависит от удобства управления – мышь и клавиатура в этом плане сильно проигрывают бытовым пультам дистанционного управления. Компания IRLink предлагает элегантное решение: универсальный инфракрасный приемник с интерфейсом USB, позволяющий использовать любой пульт ДУ для доступа к функциям ПК. Конечно, сначала придется немного повозиться, чтобы «подружить» ПК с пультом, но прилагаемое программное обеспечение имеет интуитивный интерфейс и дает возможность довольно быстро произвести настройку необходимых параметров.

вердикт



ЗА
Невысокая стоимость; уверенный прием; функциональное ПО

ПРОТИВ
Связь только в пределах прямой видимости



Фото Руслана Двойничкова

Семнадцатью семнадцать

Тест жидкокристаллических мониторов среднего класса



Владимир Марчук

Идея данного тестирования лежала на поверхности. Конечно, массовому читателю интересны сравнения наиболее современных мониторов с диагональю от 19", но чаще всего этот интерес лишь теоретический. Ведь самыми продаваемыми являются 17-дюймовые устройства, и при выборе дисплея «для себя» каждый потенциальный покупатель хотел бы побольше узнать об этих относительно недорогих аппаратах. В то же время не стоит ориентироваться на модели начального уровня для использования дома. Как правило, по характеристикам быстродействия, цветопередачи и оснащенности они могут подойти для нетребовательного офисного работника, но с ролью «окна в мир» домашнего центра развлечений уже не справятся. Поэтому для тестирования мы отобрали мониторы среднего класса с ценой, не превышающей $300, – вполне демократичный уровень, доступный большинству покупателей домашнего, а значит, и игрового компьютера. Необходимым требованием к участникам испытаний было наличие DVI-интерфейса (оставим аналоговый и то, как он может повлиять на качество изображения для самых дешевых устройств). И наконец, последним условием стало ограничение на участие не более чем двух моделей от бренда, иначе мы рисковали бы не справиться с имеющейся на рынке массой недорогих дисплеев.

Процесс тестирования был основан в первую очередь на методе экспертных оценок, с помощью которого выставлялись баллы за качество статического изображения, быстродействие матрицы и электроники, а также за эргономику мониторов. При подсчете окончательных результатов параметры скорости и качества влияли в равной степени, а удобство использования имело вес всего 10%. Инструментальное измерение максимальной и минимальной яркости позволило выяснить, достаточен ли уровень светимости мониторов для качественной демонстрации изображения в условиях интенсивного и низкого внешнего освещения, что означает возможность работы на ярком солнце или в обстановке ночной квартиры.

Результаты тестирований, итоговые оценки вы найдете, перелистнув страницу. Надеемся, что они помогут в выборе доступного дисплея для домашнего компьютера.

ASUS MM17T





★★★★★

Продукт предоставлен
«Технопарк»,
тел. (044) 594-1515

Суммарная оценка 4,0
Качество изображения 4,0
Быстродействие 4,0
Эргономика 4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 199/0
Гарантия, мес 36

По внешнему виду этот монитор не претендует на лавры самого стильного: из-за довольно утилитарного серого пластика корпуса панели и подставки дисплей не будет выделяться в домашней обстановке.

В процессе тестирования модель продемонстрировала хорошие результаты. На качество изображения негативно повлиял легкий переконтраст, из-за чего монитору трудно дается передача фотографий в мягких тонах, цвета на них выглядят чуть более интенсивными, чем нужно. Углы обзора стандартны для матрицы, выполненной по технологии TN: горизонтальные довольно большие, а вот в вертикальной плоскости направление взгляда отрицательно влияет на яркость. Система быстрой смены пресетов яркости и контрастности ASUS Splendid позволяет владельцу выбирать из пяти режимов тот, который лучше всего подходит для текущего изображения.

Belinea 10 17 20

Цена – $236



★★★★★

Продукт предоставлен
«Рома»,
www.roma.ua

Суммарная оценка 4,6
Качество изображения 4,3
Быстродействие 5,0
Эргономика 4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 253/40
Гарантия, мес 36

Этот относительно недорогой монитор выглядит довольно претенциозно: тонкая рамка, металлический овал основания, серо-стальной цвет управляющих клавиш. Вот только наполнение и скорость работы встроенного меню оставляют желать лучшего. В качестве дополнительного оснащения присутствует USB-разветвитель, облегчающий подключение USB-периферии на Рабочем столе короткими шнурами.

Новая матрица позволила дисплею продемонстрировать отличное быстродействие, смазывание отсутствует как при переходе от яркого к темному изображению, так и обратно.

Тесты на качество статической картинки пройдены с высокими, но не отличными оценками. Градиентная заливка имеет небольшие участки насыщения в яркой и темной зонах, и, соответственно, тестовые фотографии также грешили потерей деталей в светах и тенях.

Belinea 10 17 27





★★★★★

Продукт предоставлен
«Рома»,
www.roma.ua

Суммарная оценка 4,2
Качество изображения 4,4
Быстродействие 4,0
Эргономика 4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 231/24
Гарантия, мес 36

Внешний вид данной модели можно охарактеризовать как стандартный офисный. Бело-серый пластик, и никаких особых дизайнерских изысков. Зато более контрастная матрица позволяет ему получить лучшую, чем у 10 17 20, оценку качества изображения: градиентные яркостные заливки на этом мониторе выглядят замечательно, с передачей полутонов он справляется отлично. Но все же при отображении реальных фотографий ощущается недостаточная проработка темных и светлых участков. Яркостное разрешение не всегда позволяет продемонстрировать все детали картинки. Возможно, это вызвано не столько характеристиками матрицы, сколько электроники.

Быстродействие монитора ограничивалось неравномерным откликом элементов матрицы, их включение происходит заметно дольше выключения, из-за чего на светлом фоне от темного объекта остается шлейф.

BenQ FP71GX





★★★★★

Продукт предоставлен
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494

Суммарная оценка 4,6
Качество изображения 4,3
Быстродействие 5,0
Эргономика 4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 209/0
Гарантия, мес 36

Дизайн корпуса и подставки этого монитора стандартен для моделей среднего класса BenQ: серо-черные цвета, низкое нерегулируемое основание и кнопки управления встроенным меню в ряд на передней панели.

По результатам тестирования можно сделать вывод, что сильной стороной данной модели является быстродействие. Действительно, она вполне подтвердила заявленные 4 мс реакции, при этом элементы матрицы одинаково быстро включаются и выключаются.

Вероятно, качество статического изображения было принесено в жертву скорости. Малое яркостное разрешение приводит к невозможности отображения плавных переходов между полутонами, соответственно, фотографии характеризуются избытком контрастности и имеют потери деталей особенно на участках светлого телесного цвета и в тенях.

BenQ FP73G

Цена – $255





Продукт предоставлен
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494

Суммарная оценка 3,9
Качество изображения 4,3
Быстродействие 3,5
Эргономика 4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 242/14
Гарантия, мес 36

Внешне очень похожий на модель FP71GX, этот монитор имеет свою специфику. Использование другой матрицы и отсутствие в электронике алгоритмов Overdrive не позволили достичь сравнимого быстродействия. Более того, несимметричность заявленного полного времени отклика (4,5 мс – включение и 1,5 мс – гашение пикселов) приводит к возникновению заметного смазывания на светлом фоне. К тому же, во всех наблюдавшихся случаях тени приобретают зеленоватый оттенок.

Тестовые фотографии демонстрировались с хорошим качеством, а присущий почти всем мониторам на TN-матрице легкий переконтраст будет приемлем для нетребовательного владельца. Но градиентные заливки монитору даются тяжелее: сильная «полосатость» свидетельствует о недостаточном яркостном разрешении.

Стоит отметить очень высокую максимальную яркость дисплея, что позволит нормально увидеть на нем изображение даже под сильным освещением.

LG L1732P

Цена – $270





Продукт предоставлен
представительством LG
в Украине, тел. 8 (800) 303-0000

Суммарная оценка 4,8
Качество изображения 4,7
Быстродействие 5,0
Эргономика 5,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 213/29
Гарантия, мес 36

Это единственный из всех участников тестирования, который поддерживает разворот экрана в портретный режим. Благодаря этому, а также основанию, позволяющему регулировать пространственное положение матрицы по трем степеням свободы, данная модель получила максимальное количество баллов за эргономику. Не отстает и встроенное меню, которое, кроме неплохих возможностей по ручной настройке изображения, предлагает семь (!) быстро переключаемых предустановок яркости и контрастности.

Применение новой высококонтрастной матрицы с широким динамическим диапазоном позволило дать этому монитору максимальные оценки за качество демонстрации фотографий и яркостного градиента. А вот углы обзора оказались стандартными для технологии TN: очень неплохи по горизонтали, но при отклонении взгляда по вертикали картинка сильно затеняется.

LG L1770H

Цена – $285





Продукт предоставлен представительством LG в Украине, тел. 8 (800) 303-0000

Суммарная оценка	4,2
Качество изображения	4,3
Быстродействие	4,0
Эргономика	4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м²	199/18
Гарантия, мес	36

Вероятно, недостаток пространства в стильном утонченном корпусе и основании этого монитора вынудил конструкторов вынести блок питания во внешний модуль. Функциональность подставки минимальна, никаких дополнительных степеней свободы, кроме наклона вокруг поперечной оси, она не обеспечивает.

Коррекция статического изображения при заводских настройках потребовала значительных усилий. Для получения приемлемого результата пришлось не только регулировать (снижать до 40–50%) контрастность, но и выбирать среднее из трех предлагаемых значений гаммы.

В тестах на быстродействие монитор показал разное время включения и выключения элементов матрицы: на светлом фоне темные объекты оставляют заметный шлейф, а в обратной ситуации он практически отсутствует. Углы обзора характерны для матрицы, выполненной по TN-технологии: горизонтальные широки, вертикальные ограничены.

NEC 1770NX

Цена – $308

★★★★★



Продукт предоставлен Winner Distribution, тел. (044) 461-9304

Суммарная оценка	4,7
Качество изображения	4,2
Быстродействие	5,0
Эргономика	5,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м²	179/17
Гарантия, мес	36

Регулировка высоты матрицы в широких пределах дает владельцу этого монитора возможность настроить его в соответствии с требованиями эргономики. А навигация по встроенному меню отличается удобством и скоростью.

Монитор показал прекрасное быстродействие, во всех тестах практически отсутствовали шлейфы и смазывания элементов изображения, что позволяет с полным правом рекомендовать использовать его для игр и просмотра видео.

Качество статической картинки эксперты оценили как хорошее, но не отличное. На их мнение повлияли небольшой переконтраст изображения и сдвиг цветопередачи в красно-желтую область, что визуально делает ее слишком теплой. Углы обзора оказались довольно неплохи по горизонтали, но при отклонении в вертикальной плоскости баланс яркости/контрастности сильно искажался, вплоть до появления зеленого цвета в светлых областях.

NEC LCD72XM

Цена – $270



Продукт предоставлен Winner Distribution, тел. (044) 461-9304

Суммарная оценка	4,2
Качество изображения	3,4
Быстродействие	5,0
Эргономика	4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м²	237/35
Гарантия, мес	36

У данной модели стандартный дизайн, простой и функциональный, так что ее не назовешь высокохудожественным изделием. Размещенные в передней панели встроенные динамики обеспечат озвучивание системных сообщений ОС, но не стоит воспринимать их как полноценную мультимедийную систему.

Из результатов тестирования можно сделать вывод, что модель LCD72XM оптимизирована по критерию быстродействия: отличные оценки в соответствующих испытаниях подтверждают это. Посему использовать дисплей для игр можно без малейших опасений.

Качество статического изображения вызвало у экспертов довольно много претензий. Большинство проблем связаны с очень узким динамическим диапазоном и низким разрешением по яркости, из-за чего на тестовых фотографиях происходят потери деталей в светлых и темных областях, а градиентная растяжка имеет выраженную ступенчатость.

Prestigio P179D

Цена – $230





Продукт предоставлен Prestigio Ukraine, тел. 8 (800) 501-5850

Суммарная оценка	4,3
Качество изображения	4,6
Быстродействие	4,0
Эргономика	4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м²	234/35
Гарантия, мес	36

Внешний вид монитора сложно назвать броским, в то же время некоторая стильность в сочетании черной пластмассы корпуса и блестящих кнопок все-таки есть. Да и изображение, обрамленное темной рамкой, выглядит хоть и не намного, но контрастнее. А вот дизайн меню слишком уж простецкий и не соответствует имиджу устройства.

Очень хорошая равномерность подсветки и качественная цветопередача позволили данному дисплею получить отличный балл за качество демонстрации фотографий. Яркостный градиент в основном передавался отлично, но на некоторых участках были немного заметны цветовые аномалии, что вызвано не самой тщательной проработкой алгоритмов полутонирования.

Несимметричные скоростные показатели реакции элементов матрицы приводят к появлению шлейфов.



Prestigio P575



★★★★★

Продукт предоставлен Prestigio Ukraine, тел. 8 (800) 501-5850
Суммарная оценка 4,2
Качество изображения 3,4
Быстродействие 5,0
Эргономика 4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 210/37
Гарантия, мес 36

По утверждению производителя, дизайн модели P575 разработан с оптимизацией для офисного использования. При этом не обошли вниманием и имиджевые нюансы: металлическая подошва подставки контрастирует с черным цветом остальных элементов устройства. Кстати, для ее закрепления при сборке нового монитора понадобится шестигранный ключ, входящий в комплект поставки. Статическая картинка не является коньком этого офисного дисплея: тестовые фотографии имели сильный переконтраст, не устраняемый встроенными средствами устройства, цвета выглядели перенасыщенными. Яркостный градиент имел зоны насыщения в светлой и темной областях, а при сильном отклонении взгляда в вертикальной плоскости некоторые элементы картинки приобретали зеленый оттенок.

Зато в тестах быстродействия монитор зарекомендовал себя отлично. Это еще один пример дисплея с ярко выраженной специализацией.



Proview SH770i



★★★★★

Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 568-5005
Суммарная оценка 3,7
Качество изображения 3,9
Быстродействие 3,5
Эргономика 4,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 221/12
Гарантия, мес 36

Цельнометаллическое основание и корпус аудиосистемы вместе с серо-стальным пластиком корпуса матрицы придают этому монитору внушительный и дорогой вид. Правда, функциональность подставки минимальна, она обеспечивает только наклон экрана вокруг поперечной оси.

Качество изображения на этом мониторе требует некоторого текстового описания в дополнение к цифрам суммарной оценки. Если смотреть на него, не меняя угла зрения, то фотографии будут выглядеть неплохо, разве что небольшой переконтраст делает некоторые оттенки чересчур насыщенными, а в светах и тенях немного теряются детали. Но уже на градиентной заливке виден клиппинг в темных и светлых областях, а переходы между полутонами не всегда оказываются плавными. Да и вертикальные углы обзора можно назвать очень ограниченными, при сильных отклонениях светлые зоны даже окрашиваются в зеленый цвет.

Samsung 740B

Цена – $300





Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8 (800) 502-0000
Суммарная оценка 4,3
Качество изображения 4,7
Быстродействие 4,0
Эргономика 4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 237/15
Гарантия, мес 36

Черный цвет корпуса матрицы и подставки создают очень хороший фон для насыщенного изображения. Стоит отметить довольно высокую среднюю максимальную яркость, что позволяет нормально работать с этим дисплеем даже при солнечном освещении.

Впечатляют результаты тестов, составляющие оценку качества изображения: демонстрация фотографий – «отлично», яркостный градиент – «отлично». Углы обзора типичны для матрицы, выполненной по технологии TN: горизонтальные очень хороши, но уже при средних отклонениях по вертикали яркость заметно меняется, при больших углах картинка сильно бледнеет.

Быстродействие монитора зависит от направления переключения ячеек: выключение происходит быстро, а включение медленее, из-за чего на светлом фоне может возникать шлейф.

Приятно удивило высокое качество заводских настроек, монитор практически не требует регулировки после извлечения из коробки.

Samsung 740BF

Цена – $290





Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8 (800) 502-0000
Суммарная оценка 4,5
Качество изображения 4,0
Быстродействие 5,0
Эргономика 4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 235/21
Гарантия, мес 36

Мониторы Samsung серии BF отличаются очень высоким быстродействием, для рассматриваемой модели указывается время переключения между уровнями серого (GtG) лишь в 2 мс. Во всех тестах устройство подтвердило заявленные характеристики, так что общая оценка за скорость – «отлично», а поэтому его смело можно рекомендовать для динамичных игр и просмотра видео.

Правда, оптимизация по быстродействию заметно повлияла на качество изображения: переконтраст и относительно низкое яркостное разрешение уменьшили оценку до «хорошо», что дополняется стандартными для TN-матрицы углами обзора. Хотя для массового пользователя эти нюансы будут заметны только при сравнении с картинкой на мониторе более высокого класса, да и то при условии правильной настройки последнего. А для модели 740BF хотелось бы отметить отличное качество установок по умолчанию, она не требует регулировок при эксплуатации в помещении.

Sony HS75D

Цена – $299





Продукт предоставлен «БМС Трейдинг», тел. (044) 572-3232
Суммарная оценка 4,2
Качество изображения 4,3
Быстродействие 4,0
Эргономика 5,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 177/11
Гарантия, мес 36

Необычный стильный дизайн этого монитора очень подходит для использования именно в домашней обстановке. Оригинальная конструкция задней подпружиненной опоры позволяет регулировать угол установки экрана. На отличную оценку за эргономику повлияло наличие отдельного управления интенсивностью подсветки матрицы, что позволяет изменять яркость изображения, не ограничивая его динамического диапазона, и работать с оптимальными настройками панели при различных условиях внешнего освещения.

Качество статической картинки можно было бы оценить как отличное, если бы не легкий желтоватый оттенок, который не удается устранить без ручной подстройки по цветовым каналам. Градиентная растяжка имела хоть и мелкую, но ступенчатость, что свидетельствует об ограниченном разрешении по яркости и затруднениях в передаче оттенков и полутонов.

Sony S75D

Цена – $295





Продукт предоставлен MTI, тел. (044) 458-3434
Суммарная оценка 4,5
Качество изображения 5,0
Быстродействие 4,0
Эргономика 4,5
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 184/13
Гарантия, мес 36

Дизайн корпуса и основания данной модели можно назвать скорее офисным, хотя и в домашней обстановке он будет смотреться очень хорошо. Большая опора не регулируется по высоте. Встроенное меню, выполненное в фирменном стиле, не отличается чересчур богатыми возможностями, но реализовано отлично, пользоваться им удобно и просто.

Пожалуй, самой сильной стороной монитора является статическая картинка. Он единственный из всех участников получил в тестах качества все (!) отличные оценки. Тщательность проработки алгоритмов растрирования, точность настройки цветопередачи стандартной в общем-то TN-панели производят приятное впечатление.

Время реакции матрицы выглядит обычным: быстрое гашение пикселов и относительно долгое включение, из-за чего на светлом фоне могут возникать шлейфы за быстрыми темными объектами.

ATI Radeon® X1300 – кращий вибір при обмеженому бюджеті

Не секрет, що останнім часом вартість відеопідсистеми ПК постійно зростає. Вже нікого не дивують $400, $500, $600, а відеокарти топ-класу часто вражають уяву ще більш високими цінами. Крім того, з кожним днем в нових іграх зростають якість графіки та її реалістичність і, щоб мати можливість насолоджуватися красивою картинкою на екрані, часто доводиться замислюватися над модернізацією відеокарти. Як же зробити правильний вибір? Розуміється, можна купити найдорожчу плату і на досить довгий час забути про «підторможування», не відмовляючи собі в максимальних настройках графіки. Проте, такий підхід можуть дозволити собі далеко не всі, крім того, як відомо, чим дорожче відеокарта, тим швидше вона падає в ціні і морально старіє.

Найбільш розумним вибором при обмеженому бюджеті є відеоадаптери серії Radeon® X1300. Їх основні переваги – розумна вартість при підтримці всіх сучасних 3D-технологій, включаючи Shader Model 3.0, високі тактові частоти, особливо для даного цінового даіпазону, і широка доступність в продажу. Така сукупність характеристик робить ці відеокарти відмінно збалансованими відносно ціни/якості. Крім того, Radeon® X1300, які належать до найновішого сімейства X1000, виконані за прогресивним 0,09-мкм техпроцесом і підтримують технологію AVIVO, що забезпечує обробку і удосконалює відеопотік на всіх етапах – від захоплення і кодування до обробки і виводу на екран. Саме сумісність з AVIVO робить ATI Radeon® X1300 досить привабливим варіантом для побудови недорогих медіацентрів на базі ПК. Власникам компактних відеоплеєрів, КПК і кишенькових ігрових приставок сподобається технологія AVIVO Video Converter, яка дозволяє зручно і максимально швидко конвертувати будь-яке відео з ПК для перегляду на портативних пристроях. Утиліта AVIVO Video Converter безкоштовно доступна на Web-сайті ATI (www.ati.com) і сумісна зі всіма платами сімейства X1000, в тому числі і з Radeon® X1300.

Не варто забувати, що відеокарти Radeon® X1300 і Radeon® X1300 Pro представлені широким спектром модифікацій, в тому числі низькопрофільними, для установки в barebone-ПК, і повністю безшумними з пасивною системою охолодження. Безсумнівно, в цій лінійці можна знайти варіант, який найповніше відповідає будь-яким потребам.



Контактна інформація: ВАТ «Комп'ютери. Периферія. Комплектуючі.» www.mdm.ua +38 044 464 5555

ViewSonic VG720

Цена – $290



Продукт предоставлен
MTI, тел. (044) 458-3434

Суммарная оценка 3,5
Качество изображения 3,3
Быстродействие 4,0
Эргономика 2,0
Средняя макс./мин. яркость, кд/м² 236/10
Гарантия, мес 36



Восприятие внешнего вида данного дисплея в первую очередь обусловлено сочетанием фирменных цветов корпусных панелей монитора и подставки: черного и серебристого. Встроенная, довольно мощная по сравнению с другими мониторами аудиосистема (стереодинамики 2×3 Вт) смонтирована в передней панели, ее диффузоры направлены вперед и вниз. Вращающееся основание позволяет легко развернуть устройство на столе.

Быстродействие элементов матрицы в тестах выглядит стандартным для технологии TN: в целом более чем достаточное, оно все же не до конца симметрично. Поэтому включение пикселов происходит заметно медленнее гашения.

В качестве основных недостатков статического изображения были отмечены желтый оттенок картинки, не устраняемый перебором пресетов цветовых температур и требующий ручной подстройки; сильный клиппинг на светлых участках и инвертирование цветов при существенном отклонении угла зрения по вертикали.

Выводы

Итак, тестирование закончено, мониторы изучены и баллы розданы. Впечатление, которое сложилось после работы с современными 17-дюймовыми устройствами среднего класса, можно сформулировать следующим образом: среди них нет откровенно неудачных, а если проанализировать результаты испытаний, то можно увидеть, что все мониторы заслужили не меньше четырех звезд. В то же время реальные различия между моделями, получившими сходные комплексные оценки, довольно велики из-за оптимизации ради достижения максимальных скоростных характеристик или лучшего качества изображения. При этом концентрация на чем-то одном негативно влияет на остальные параметры. Таковы врожденные ограничения технологии TN+film, и, как правило, от того, насколько успешно производитель смог обойти или минимизировать их влияние, зависят потребительские свойства монитора.

Создать сбалансированный продукт удается немногим, тем приятнее было работать с **LG Flatron L1732P**, который получил высокую оценку статической картинки и максимальные баллы за быстродействие и эргономику. Поэтому он награждается почетным знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»**. Особо хотелось бы отметить его основание, которое обеспечивает и регулировку высоты, и поворот в портретный режим, что обычно присуще более дорогим устройствам.

Как ни парадоксально, но произвести выбор монитора, оптимального по всем критериям, в данном тестировании было довольно просто. Достаточно сравнить стоимость дисплеев, получивших высокую общую оценку, чтобы убедиться – соотношение цена/качество у **Belinea 10 17 20** оптимальное, за что он и награждается почетным знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**. Он сочетает хорошее качество изображения с реактивным быстродействием и демократичной ценой. При этом его дизайн соответствует скорее устройству более дорогого, имиджевого бизнес-класса.

Технические характеристики 17-дюймовых мониторов

Модели мониторов	Яркость, кд/м²	Контрастность	Время реакции Grey To Grey (Tr+Tf), мс	Количество пресетов яркости/контрастности	Шаг точки, мм	Отображаемое количество цветов, млн	Углы обзора (гор./верт.), градусы	Интерфейс	Наличие DVI-шнура в комплекте	Разворот панели в портретный режим	Встроенная аудиосистема	Габариты Ш×Г×В, мм	Масса, кг	Блок питания
ASUS MM17T	400	600:1	(8)	5	0, 264	16,2	150/130	VGA, DVI-D	–	–	+	380×180×390	4,25	Встроенный
Belinea 10 17 20	270	500:1	(8)	–	0, 264	16,2	170/170	VGA, DVI-D	+	–	+	368×173×418	3,3	Встроенный
Belinea 10 17 27	300	700:1	(8)	–	0, 264	16,2	170/170	VGA, DVI-D	+	–	+	380×214×401	3,7	Внешний
BenQ FP71GX	300	500:1	4	–	0, 264	16,2	140/130	VGA, DVI-D	–	–	–	135×378×362	3,8	Встроенный
BenQ FP73G	300	700:1	(4,5+1,5)	–	0, 264	16,2	150/140	VGA, DVI-D	–	–	–	378×135×362	3,8	Встроенный
LG L1732P	300	1400:1	4	7	Н/д	Н/д	170/170	VGA, DVI-D	+	+	–	390×430×243	5,5	Встроенный
LG L1770H	300	1600:1	(8)	4	Н/д	Н/д	160/160	VGA, DVI-D	+	–	–	370×377×233	4,3	Внешний
NEC 1770NX	250	600:1	(8)	–	0, 264	Более 16	160/160	VGA, DVI-D	–	–	–	367×198×363	6,1	Встроенный
NEC LCD72XM	250	450:1	(2+6)	–	0, 264	16,2	160/145	VGA, DVI-D	–	–	+	375×180×389	4,7	Встроенный
Prestigio P179D	300	450:1	(8)	–	0, 264	16,2	160/160	VGA, DVI-D	+	–	+	375×175×395	6	Внешний
Prestigio P575	300	500:1	(8)	–	0, 264	16,2	140/130	VGA, DVI-D	+	–	+	Н/д	4,2	Внешний
Proview SH770i	300	500:1	(8)	–	0, 264	16,2	140/130	VGA, DVI-D	+	–	+	408×180×345	4,2	Внешний
Samsung 740B	300	600:1	(8)	4	0, 264	16,2	160/160	VGA, DVI-D	+	–	–	366×200×391	3,4	Встроенный
Samsung 740BF	300	700:1	2	4	0, 264	16,2	160/160	VGA, DVI-D	+	–	–	366×200×379	3,4	Встроенный
Sony HS75D	250	600:1	(4+4)	4	0, 264	16,2	160/160	VGA, DVI-D	+	–	–	388×205×383	5	Встроенный
Sony S75D	300	450:1	(12)	4	0, 264	16,2	160/160	VGA, DVI-D	+	–	–	369×255×423	6,4	Встроенный
ViewSonic VG720	270	600:1	(8)	–	0, 264	16,2	160/145	VGA, DVI-D	+	–	+	369×255×423	6	Встроенный

Мінімум зусиль, максимум можливостей - варто лише взяти в руки пульт ДУ!

НОВА ЕРА в світі ДОМАШНІХ КОМП'ЮТЕРІВ

www.mediapc.com.ua

TORNADO MediaCenter

INTEL® Pentium® D 930 3000 MHz
CHIPSET i945G
1024 Mb DDRAM PC4300
250Gb Serial ATA II

ВПЕРШЕ В УКРАЇНІ!

MEDIACENTER

Tornado MediaCenter на базі технології **Intel® VIIV™** є революційним рішенням від компанії ЮНІКОМ™. **Tornado MediaCenter** – це персональний комп'ютер і водночас домашній розважальний центр з сучасним процесором **Intel® Pentium® D**. **Tornado MediaCenter** замінює всю домашню аудио- та відеоапаратуру: **телевізор**, **DVD-рекордер**, **ігрову приставку**, **музичний центр з MP3-програвачем**. Потужність процесору **Intel® Pentium® D** дозволяє також розважатися найсучаснішими іграми. Більш того, маючи підключення до мережі Інтернет, Ви без зайвих проблем маєте змогу переглядати новини, сайти в мережі Інтернет, спілкуватися в Інтернет-мессенджерах (ICQ, mIRC, Jabber та ін) і навіть дивитися прогноз погоди для Вашого міста.

UNIVERSE COMPUTERS UCS SYSTEMS
КОМПАНИЯ ЮНИКОМ™
WWW.UNI.COM.UA

Харків, проспект Правди, 10
(057) 714-21-18, 703-22-80

ЗАПИТУЙТЕ У МАГАЗИНАХ ВАШОГО МІСТА:

КИЇВ **«UNITRADE»**, Хрещатик 18, тел. (044) 461-94-61, 461-90-70

ХАРКІВ **ЮНІКОМ**, пр. Правди, 10, тел. (057) 714-21-18
ЕЛЕКТРОЛЕНД, пр.Гагаріна, 20, тел. (057) 758-15-36
SUNSITY, пр. Московський 199-а, тел. (057) 763-00-53

ДНІПРОПЕТРОВСЬК «UNITRADE», пр-т К. Маркса, 52, тел. (056) 371-63-71

ЛЬВІВ «UNITRADE», вул. Дорошенко, 10-12, тел. (0322) 403-000

МАРІУПОЛЬ «UNITRADE», вул. Будівельників, 132, тел. (0629) 51-20-72



«Дефектные пикселы: условия гарантийного обмена LCD-мониторов»

LG Electronics





Евгений Легкоступ, старший менеджер по IT-продуктам, представительство LG Electronics

Программа компании LG по замене мониторов с дефектными пикселами называется Zero Bright Dot. Ее суть заключается в том, что если на мониторе премиум-серий Lx40, Lx60, Lx70, Lx80 или Mx80 появляется хотя бы одна яркая точка, то такой монитор подлежит гарантийному ремонту – замене матрицы либо замене монитора (решение принимается сервисным центром). Причем данное правило действует на протяжении всего гарантийного срока на мониторы LG, т. е. три года.

Для всех остальных моделей существуют допуски по дефектным точкам (см. слайд). Здесь они жестче, чем в общепринятом стандарте ISO 13406-2, и гарантируют пользователям мониторов LG более высокое качество продукции, чем у конкурентов. Информация по допускам есть в печатном и электронном виде у всех продавцов и в розничных магазинах, которые продают дисплеи производства LG Electronics.

Программа действует на протяжении трех лет с момента покупки монитора, т. е. в течение всего гарантийного срока. Это распространяется и на мониторы премиум-серий, в которых недопустимо наличие ни одной яркой точки, и на все остальные мониторы согласно правилам LG.

В случае обнаружения дефектных пикселов покупатель может обратиться в любой из более чем 100 авторизованных сервисных центров LG в нашей стране. Сроки гарантийного ремонта на продукцию LG соответствуют тем, которые указаны в Законе Украины «О защите прав потребителей» – т. е. максимум 14 дней с момента обращения покупателя. Как правило, сервисные центры компании LG Electronics осуществляют ремонт в более короткие сроки – в течение нескольких дней.

«Ингресс»





Алексей Кичатый, product-менеджер ООО «Ингресс»

Как таковой маркетинговой программы, касающейся дефектных пикселов, ни у NEC Display Solutions, ни у BenQ нет. Но поскольку проблема наличия битых пикселов является очень важной при продаже мониторов, наша компания гибко подходит к ее решению в каждом конкретном случае. Это может быть либо замена монитора, либо дополнительная скидка. К счастью, благодаря высокому качеству ЖК-панелей такие случаи очень редки.

Все мониторы NEC и BenQ соответствуют стандарту ISO 13406-2 для ЖК-панелей, согласно которому описывается допустимое количество и расположение дефектных пикселов и субпикселов на панели. Вкратце о пикселах и субпикселах, которые очень часто путают, – как их различать? Все ЖК-панели состоят из пикселов, каждый из них включает три субпиксела (красный, зеленый, синий). Бывают проблемы трех типов:

- постоянно светящиеся пикселы (белый) – это белые точки на всех цветах;
- «мертвые» пикселы (черный) – черные точки на всех цветах;
- дефектные красные, синие и зеленые субпикселы – когда не работает один из элементов пиксела, точка может менять цвет в зависимости от фона, нарушено формирование требуемого цвета.

Согласно этой классификации все мониторы разделены на четыре класса. В первом не допускается ни одного проблемного пиксела или субпиксела, и если производитель ставит своему изделию 1-й класс, то наличие даже одной точки – основание для сервисной замены монитора. Но 1-й класс панелей – очень большая редкость.

Все мониторы NEC и BenQ соответствуют 2-му классу. Согласно стандарту, допускается присутствие либо 2 проблемных пикселов 1-го и 2-го типов, либо до 5 проблемных субпикселов на 1 миллион пикселов. 3-й и 4-й классы панелей допускают еще большее количество проблемных пикселов и субпикселов.

Так как уже был упомянут «гибкий» подход к решению подобных вопросов, единственным нашим условием является обращение покупателя в течение недели, по истечении этого срока все «пиксельные» проблемы решаются только через сервисные центры. Одной из особенностей ЖК-матриц является то, что если проблемные пикселы отсутствуют при первом включении монитора и не проявляются в течение часа (при прогреве панели), то вероятность появления их в будущем без физического воздействия на матрицу очень мала.

Стоит отметить, что мы стараемся решать подобные вопросы касательно всех моделей мониторов NEC и BenQ. Покупатель может обратиться к продавцу в течение недели либо по завершении срока экспертизы на допустимость количества и расположения точек, которую производит сервисный центр. Техническая экспертиза не занимает много времени ни у нас, ни в сервисном центре: есть специальные таблицы допустимых дефектов, и в течение одного часа может быть выдано заключение. Если проверку проводил сервисный центр, то в случае превышения приемлемого количества точек он выдает акт о необходимости замены изделия, предъявив который, покупатель в тот же день может получить новый монитор.

ViewSonic

ViewSonic



Андрей Лунев,
региональный сервис-менеджер по СНГ, ViewSonic Europe Limited

Новая программа, направленная на ознакомление потребителей с условиями гарантийного обмена LCD-мониторов в случае обнаружения дефектных пикселов, называется Zero Bright Dot для мониторов профессиональной серии VP.

Учитывая, что процент наших мониторов, имеющих дефектные пикселы, близок к нулю, компания ViewSonic предоставляет дополнительную гарантию качества для моделей VP-серии.

Наши дисплеи соответсвуют требованиям международного стандарта ISO13406-2 (class 2). Стремясь полнее удовлетворить потребности заказчиков, ViewSonic поставляет самые высококачественные в отрасли продукты. Поэтому в наших ЖК-дисплеях обычно очень мало «битых» пикселов. Например, 18-дюймовый дисплей SXGA (1280×1024) содержит почти 4 млн субпикселов, и если какой-то конкретный экземпляр имеет семь дефектных пикселов, то это чрезвычайно малая доля (всего 0,00018%) от общего количества субпикселов:

(1280 пикселов по горизонтали)×(1024 пиксела по вертикали)×(3 субпиксела на пиксел) = 3 932 160 субпикселов

7 дефектных субпикселов / 3 932 160 субпикселов×100% = 0,00018%

Для того чтобы гарантировать высочайшее качество своих дисплеев, ViewSonic устанавливает предельно допустимое количество дефектных пикселов. Компания приняла следующие критерии определения количества дефектных пикселов в применении к своей трехлетней гарантии (эти правила распространяются на все ЖК-дисплеи ViewSonic в продолжение всего гарантийного срока):

Для 14- и 15-дюймовых ЖК-дисплеев ViewSonic устанавливает предел на уровне 4 негаснущих субпикселов, 4 несветящихся субпикселов или сочетания 4 субпикселов того и другого типа.

Для 17–19-дюймовых ЖК-дисплеев ViewSonic устанавливает предел на уровне 7 негаснущих субпикселей, 7 несветящихся субпикселей или сочетания 7 субпикселов того и другого типа.

Для 20-дюймовых и более крупных ЖК-дисплеев ViewSonic устанавливает предел на уровне 10 негаснущих субпикселов, 10 несветящихся субпикселов или сочетания 10 субпикселов того и другого типа. Не допускается наличие ни одного дефектного пиксела.

В течение 15 дней со дня приобретения покупатель может обменять монитор даже в том случае, если на темном фоне постоянно светится всего один субпиксел. Ограниченный срок возврата установлен потому, что 99% дефектов изображения проявляются после одного нормального термоцикла (то есть после того как дисплей поработал, затем был выключен и снова включен – нагрев, остывание, нагрев).

Введение гарантии Zero Bright Dot создает дополнительное преимущество для серии VP. В случае обнаружения дефектных пикселов покупатель должен обращаться в сервисный центр. Техническая экспертиза и гарантийный обмен обычно занимают один день.

LG Electronics KO 10 2006

SAMSUNG



Андрей Лейко,
менеджер по поддержке заказчиков

Условиями акции Zero Bright Dot предусмотрено следующее: Samsung Electronics обязуется заменить монитор пользователю в случае выявления хотя бы одного светлого дефектного субпиксела (красного, зеленого, синего или белого) в течение двух недель с момента приобретения TFT-монитора Samsung (модели SyncMaster 172X, 173P, 173P+, 193P, 193P+).

Дефектные субпикселы бывают двух типов: яркие и темные. Если вывести на экран белое поле и на нем будут видны субпикселы, то это темные. Если же субпикселы видны на черном поле (белые, красные, зеленые или синие), то это светлые. Когда субпиксел оказывается частично темным или светящимся, то он тоже признается дефектным и учитывается в спецификации. Например, для 17" мониторов Samsung (за исключением моделей Zero Bright Dot Warranty) допустимым является наличие 3 ярких и 5 темных субпикселов, но не больше 5 в сумме. Однако даже наличие на экране монитора всего 3 ярких субпикселов Samsung может признать недопустимым в случае, когда они расположены на расстоянии менее 15 мм друг от друга. Заключение о допустимости дефектных субпикселов дает любой авторизованный сервисный центр Samsung из нашей самой обширной сети (только в Киеве их более двух десятков).

Гарантия Zero Bright Dot предоставляет возможность замены монитора (модели SyncMaster 172X, 173P, 173P+, 193P, 193P+) в течение 14 дней с момента покупки при выявлении хотя бы одного яркого субпиксела. Далее продолжается обычная трехлетняя гарантия Samsung.

В случае обнаружения дефектных пикселов, подпадающих под условия Zero Bright Dot Warranty, покупатель может обратиться как к продавцу, так и в авторизованный сервисный центр Samsung. Техническое заключение может быть выдано сразу же или в любой срок до 14 дней с момента поступления аппарата в сервисный центр, это зависит от сложности процедуры определения дефекта.

Дальнобойщики

Тестирование камер с длиннофокусными объективами

Максим Капинус, Сергей Светличный

В последнее время именитые компании вынуждены сокращать выпуск недорогих моделей – из этого сегмента их уверенно вытесняют китайские производители, предлагающие тот же набор функций за меньшие деньги. Неудивительно, что ведущие фирмы сосредотачивают свои усилия, с одной стороны, на выпуске имиджевых камер, а с другой – на «тяжелой артиллерии» и начинают продвигать в массы бюджетные зеркалки и качественные компактные модели с полным набором функций, приличной оптикой и приемлемой для большинства потребителей ценой.

Наиболее популярными в последней категории являются, пожалуй, именно дальнобойные аппараты (если не считать самой дешевой категории «мыльниц», конечно). За вполне умеренные деньги они предоставляют пользователю максимальное количество функций и при этом могут похвастать очень хорошим, как для своего класса, качеством получаемых снимков. Значительная часть современных камер данного типа обзавелась оптической стабилизацией и достаточно солидным зумом (до 12x). Опыт показывает, что большинство фотолюбителей даже после кратковременного пользования «дальнобойщиком» уже не в силах отказаться от него в пользу простых «мыльниц».

Canon



PowerShot S2 IS

Kodak



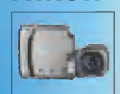
EasyShare Z650
EasyShare Z7590

Olympus



SP-500 UZ

Nikon



Coolpix S4

Panasonic



Lumix DMC-FZ5
Lumix DMC-FZ7

Sony



Cyber-shot DSC-H1

Продукты предоставлены компаниями:

Canon		MTI, www.mti.ua
Kodak	EasyShare Z650	MTI, www.mti.ua
	EasyShare Z7590	ERC, www.erc.kiev.ua
Olympus		Представительство Olympus в Украине, www.olympus.ua
Nikon		Представительно Nikon в Украине, www.nikon.ua
Panasonic	Lumix DMC-FZ5	ERC, www.erc.kiev.ua
	Lumix DMC-FZ7	MTI, www.mti.ua
Sony		БМС Трейдинг, www.bms.ua



Фото Руслана Двойничкова



Canon PowerShot S2 IS

Цена – $490

Благодаря отлично разработанному дизайну S2 IS прекрасно лежит в руке, а для большого пальца предусмотрено специальное место с рельефными бугорками. Элементы управления расположены удобно, и практически все настройки всегда находятся под рукой. Жаль, что инженеры не применили для объектива обычную крышку с пружинным креплением, а использовали простейшую, с тканевой прокладкой. Из-за поворотного механизма размер экрана оказывается слишком мал – диагонали 1,8" явно недостаточно для комфортного пользования дисплеем при съемке и оценке полученных кадров.

Система Image Stabilizer с тремя режимами работы хорошо справляется со своей задачей, к тому же S2 IS является единственной камерой в тесте, позволяющей изменять фокусное расстояние в процессе видеосъемки. Впечатляют возможности модели в режиме макросъемки – устройство четко снимает объекты, прислоненные вплотную к объективу.

Тем не менее удивляет то, что аппарат записывает фотографии только в формат JPG, а поддержка RAW или TIFF отсутствует.

Относительно качества снимков можно с уверенностью сказать – S2 IS предназначен для любителей творческой съемки, которые хотят и умеют пользоваться ручными режимами и экспокоррекцией. Оказалось, что в автоматическом режиме камера периодически ошибается при вычислении баланса белого и освещенности сцены.

вердикт ★★★★★

ЗА
Качественные снимки; оптическая стабилизация; скоростной зум; поворотный дисплей

ПРОТИВ
Нет поддержки RAW; ошибки в работе автоматики



Kodak EasyShare Z650

Цена – $300

Размеры компактной шестимегапиксельной камеры Z650 не позволяют использовать ее с максимальным комфортом. Расстояние от объектива до правого выступа слишком мало, и пальцы не помещаются в это пространство. Переключение режимов и навигация по меню осуществляются с помощью радиального переключателя с четырехпозиционным мини-джойстиком в середине. Он довольно скользкий, что может затруднить управление настройками аппарата. Дополнительные кнопки расположены по всему корпусу, и не все они достаточно удобны. Камера включается сдвигом рычажка, и при этом автоматически выскакивает вспышка, независимо от надобности. Зумирование производится цифровыми кнопками, функции оптической стабилизации нет. Отсутствие ручной фокусировки также многим покажется недостатком.

Экран Z650 небольшой, однако вся необходимая информация расположена удобно. Интерфейс камеры сделан максимально доступным, и при переключении режимов на мониторе автоматически появляется текстовая подсказка.

На полученных изображениях имеются сильные хроматические аберрации, особенно заметные по краям кадра. Легкая синева некоторых снимков может свидетельствовать о не совсем корректном определении баланса белого. Встроенная система шумоподавления работает постоянно, а не только на высоких ISO, поэтому кадры выглядят немного нечеткими и «замыленными».

вердикт ★★★★☆

ЗА
Хорошая цветопередача; легкость в освоении

ПРОТИВ
Детализация страдает из-за системы шумоподавления; медленная запись в режиме брекетинга; нет ручной фокусировки



Kodak EasyShare Z7590

Цена – $372

Камера выглядит солиднее по сравнению с Z650 – и из-за черного цвета, и из-за более эргономичного корпуса. Выступ в правой части у Z7590 удобнее, чем у ее собрата, и даже отсутствие прорезиненных вставок ничуть не мешает. Вспышка у этой модели также ведет себя вполне адекватно и не поднимается автоматически при включении камеры. Управляющее колесо под кнопкой *Спуск* облегчает настройку в творческих режимах, хотя может потребовать некоторого времени на привыкание. Высокое разрешение электронного видоискателя позволяет с удобством просматривать в нем сделанные снимки.

Трансфокация объектива осуществляется довольно медленно, что частично компенсируется наличием двух скоростей. Особой оперативностью в подготовке к работе и наведении на резкость Z7590, к сожалению, также похвастать не может.

Функциональность у аппарата на уровне – сюжетные программы, съемка с приоритетом выдержки/диафрагмы, ручная съемка, брекетинг по экспозиции. Разочаровывает разве что отсутствие оптической стабилизации.

Дисторсионные искажения на коротком фокусе незначительны, а на длинном их практически нет. Цветопередача естественная, автоматическое определение баланса белого работает достаточно уверенно. Хроматические аберрации умеренные. Агрессивная система шумоподавления, работающая даже на минимальных ISO, несколько снижает детализацию снимков.

вердикт ★★★★★

ЗА
Двухскоростная трансфокация объектива; качественный видоискатель; управляющее колесо; поддержка RAW

ПРОТИВ
Отсутствует оптическая стабилизация; замедленные включение, трансфокация и наведение на резкость



Olympus SP-500 UZ

Цена – $320

Аппарат пришел на смену «народной» серии ультразумов C-765/C-770. Дизайн полностью изменился – камера заметно увеличилась в размерах, но при этом значительно удобнее лежит в руке. Правая часть корпуса стала гораздо более «ухватистой» (в ней находятся 4 аккумулятора типа AA, пришедшие на смену литий-ионной батарее).

Объектив по внешнему виду и по характеристикам ничем не отличается от использовавшегося в C-765/C-770.

SP-500 быстро готовится к съемке (время включения – около 1,5 с), умеет снимать в RAW, поддерживает брекетинг по экспозиции (до 5 кадров), позволяет отключать подавление шумов. Несколько разочаровывают отсутствие оптической стабилизации (которая в последнее время встречается все чаще и чаще), а также посредственные характеристики видеосъемки (до 320×240@30 fps). Кроме того, видоискателю не помешала бы подстройка диоптрий. Встроенная вспышка поднимается очень незначительно (около 1 см), что может усилить эффект красных глаз.

Качество снимков находится на высоком уровне. SP-500 демонстрирует отличную цветопередачу, небольшие хроматические аберрации и минимальную дисторсию на коротком фокусе. Уровень шумов вплоть до ISO 200 приемлем для аппаратов такого класса. На контрастных фотографиях (например, сделанных при ярком солнечном свете) могут наблюдаться незначительные провалы детализовки в тенях.

вердикт ★★★★★

ЗА
Очень хорошее качество снимков; низкая цена

ПРОТИВ
Отсутствие оптической стабилизации; посредственные возможности в плане видеосъемки

Nikon Coolpix S4

Цена – $415



Nikon Coolpix S4 – редкий случай имиджевого «дальнобойщика». В данной модели реализована фирменная концепция дизайна, при которой оптика, матрица и вспышка помещаются в отдельном блоке, вращающемся в горизонтальной плоскости. Это позволило существенно уменьшить размеры камеры и сделать более удобной съемку с высоких и низких точек, а заодно придало ей оригинальный внешний вид. К сожалению, ради дизайна пришлось пожертвовать рядом весьма необходимых функций, например видоискателем (визировать приходится исключительно по экрану, что вызывает серьезные проблемы при ярком солнечном свете). Большой дисплей занимает почти всю заднюю часть правого блока, из-за чего делать снимки и не закрывать при этом экран большим пальцем практически невозможно.

Благодаря отсутствию выдвигающихся частей объектива камера быстро готовится к работе (менее 2 с). Трансфокация объектива, наведение на резкость также осуществляются весьма оперативно. В плане функциональности S4 ничем примечательным похвастать не может – ручные режимы съемки отсутствуют, приходится довольствоваться 16 сюжетными программами.

К качеству снимков особых претензий нет. Естественная цветопередача, незначительные аберрации, приятное макро. Шумы на минимальных ISO малозаметны, но на ISO 200 и выше становятся весьма ощутимыми.

вердикт ★★★★★

ЗА
Оригинальный дизайн; компактные размеры

ПРОТИВ
Отсутствие ручных режимов съемки, видоискателя, оптической стабилизации; не лучшая эргономика

Panasonic Lumix DMC-FZ5

Цена – $494



Модель DMC-FZ5 имеет достаточно простой дизайн – корпус прямоугольный, без излишеств и «наплывов». Видоискатель с подстройкой диоптрий вынесен в левую верхнюю часть аппарата, а по центру расположился небольшой (1,8") экран. Значительная часть свободного пространства на задней панели камеры практически не используется, и элементы управления выглядят на задней стенке довольно сиротливо. Кнопки и четырехпозиционная клавиша навигации туговаты, поэтому требуют определенных усилий при нажатии.

Сюжетные программы выделены в отдельный режим и содержат множество установок (портрет, пейзаж, спорт, вечеринка, ночная съемка). При выборе собственных настроек доступно изменение почти всех параметров, за исключением ручной фокусировки. Поддержки RAW нет, однако аппарат может сохранять снимки не только в JPG, но и в более качественном формате TIFF.

При съемке на коротком фокусе хорошо заметна дисторсия по краям кадра, но с использованием зума этот недостаток пропадает. Существенное значение для качества фотографий имеет оптическая стабилизация, позволяющая устранить проблему дрожания рук даже на максимальном, 12-кратном увеличении. При небольших ISO шумы не так заметны, однако на ISO 400 встроенная система подавления уже не может справиться с их количеством, значительно ухудшая изображение.

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошие снимки при низких ISO; система оптической стабилизации

ПРОТИВ
Подавление шумов, начиная с ISO 200; проблемы с эргономикой



Panasonic Lumix DMC-FZ7

Цена – $450

Камера DMC-FZ7 позиционируется как замена аппарата DMC-FZ5, в котором инженеры постарались улучшить функциональность и исправить ошибки, допущенные в моделях предыдущего поколения.

Сразу же бросаются в глаза заметно увеличившийся экран (2,5" по диагонали) и улучшенная регулировка настроек. Видоискатель переместился в центр корпуса, а справа расположен маленький мини-джойстик, управляющий ручной фокусировкой и настройкой экспозиции. Макрорежима как такового в DMC-FZ7 не существует (отсутствует даже пункт меню или специальная кнопка), камера просто позволяет наводиться на объекты, удаленные от объектива на ~5 см. Стоит отметить появление двух дополнительных параметров ISO (800 и 1600), которые включаются при выборе специальной сюжетной программы. При этом размер кадра хоть и остается прежним, но, судя по значительно снизившейся детализации, достигается это путем программной интерполяции. Однако целесообразность их применения под вопросом, поскольку уже при чувствительности более 80 единиц количество шумов на снимках удручает. Высокие установки ISO приводят к агрессивной работе системы подавления, что резко ухудшает детализацию объектов съемки.

Увеличение числа мегапикселов никак не повлияло на качество фотографий, лишь увеличив размер файлов. Дисторсия заметна не только на коротком фокусе, но и при зумировании.

вердикт ★★★★★

ЗА
Оптическая стабилизация; качественная цветопередача

ПРОТИВ
Высокий уровень шумов начиная с ISO 100 и выше; низкая детализация



Sony Cyber-shot DSC-H1

Цена – $450

Внешне камера выглядит весьма внушительно и солидно. Большие габариты пошли ей только на пользу – экран с диагональю 2,5" не занимает всю заднюю панель и оставляет достаточно пространства для рационального расположения кнопок, да и в руке она лежит очень удобно – эргономичный выступ под правую ладонь у DSC-H1 лучший среди всех рассматриваемых моделей, а управляющее колесо под указательным пальцем значительно облегчает навигацию по меню. Интересная деталь – крышка батарейного отсека двухстворчатая, что позволяет извлечь карту памяти, не открывая его полностью.

Камера оснащена фирменной системой оптической стабилизации изображения Super Steady Shot. Кроме автоматических режимов, имеются и творческие (приоритет выдержки/диафрагмы, ручной). Поддерживаются брекетинг по экспозиции, выбор способа экспозамера, серийная съемка, изменение мощности импульса вспышки. Есть подсветка автофокуса и гистограмма в реальном времени. DSC-H1 довольно быстро готовится к работе (~2 с), имеет две скорости зумирования.

Цветопередача у камеры достаточно корректная, дисторсия на коротком фокусе довольно значительная, на длинном – практически отсутствует. До ISO 100 шумы малозаметны, на более высокой чувствительности начинает сказываться работа алгоритмов шумоподавления, из-за которых страдает детализация снимка.

вердикт ★★★★★

ЗА
Качественное изображение на низких ISO; отличная конструкция; оптическая стабилизация

ПРОТИВ
Ощутимый хроматизм на коротком фокусе; агрессивное подавление шумов на высоких ISO

Технические характеристики фотокамер

		Canon PowerShot S2 IS	Kodak EasyShare Z650	Kodak EasyShare Z7590	Nikon Coolpix S4	Olympus SP-500 UZ	Panasonic Lumix DMC-FZ5	Panasonic Lumix DMC-FZ7	Sony Cyber-shot DSC-H1
MP		5	6,1	5	6	6	4,9	6	5
Максимальный размер кадра		2592×1944	2848×2144	2576×1932	2816×2112	2816×2112	2560×1920	2816×2112	2592×1944
Размер матрицы		1/2,5	1/2,5	1/2,5	1/2,5	1/2,5	1/2,5	1/2,5	1/2,4
Zoom		12x	10x	10x	10x	10x	12x	12x	12x
Дисплей, дюйм		1,8	2	2,2	2,5	2,5	1,8	2,5	2,5
Стабилизатор		+	–	–	–	–	+	+	+
Значения ISO		Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400 (800***)	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400, (800/1600***)	Auto, 64, 100, 200, 400
Объектив	Фокусные расстояния	6-72/36-432	6,3-63/38-380	6,3-63/38-380	6,3-63/38-380	6,3-63/38-380	6-72/36-432	6-72/36-432	6-72/36-432
	Апертура, макс./мин.	2,7-3,5/8,0	2,8-3,7/8,0	2,8-3,7/8,0	3,5/н.д.	2,8-3,7/8,0	2,8-3,3/8,0	2,8-3,3/8,0	2,8-3,3/8,0
Видоискатель/подстройка диоптрий		Электронный/есть	Электронный/нет	Электронный/есть	Отсутствует	Электронный/нет	Электронный/есть	Электронный/есть	Электронный/есть
МДФ*		0,5/0,1/0	0,6/0,12	0,6/0,12	0,3/0,06	0,6/0,03	0,5/0,05	0,3/0,05	0,5/0,02
Видео**		640×480@30	640×480@11, 320×240@20	640×480@13	640×480@15	320×240@30	320×240@30	640×480@30	640×480@30
Форматы файлов		JPEG	JPEG	JPEG	JPEG	JPEG, RAW	JPEG, TIFF	JPEG, TIFF	JPEG
Карты памяти		SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	xD Picture Card	SD/MMC	SD/MMC	Memory Stick/Pro
Тип аккумуляторов		4×AA	2×AA	Li-Ion, 1800 мА·ч	2×AA	4×AA	Li-Ion, 680 мА·ч	Li-Ion, 710 мА·ч	2×AA
Габариты (Ш×В×Г), мм		113×78×76	98×78×73	97×81×80	112×69×37	106×75×71	108×68×85	113×72×79	108×81×92
Масса (с батареей), г		505	320	400	225	385	326	340	591
Цена, $		490	300	372	415	320	494	450	450
Оценка	Качество	5	4	4	4	4	4	3	5
	Функциональность	5	4	4	3	4	5	5	5
	Рейтинг	5	4	4	4	4	4	4	5

* Минимальная дистанция фокусировки, стандарт/макро/супермакро. ** Размер кадра, кадры в секунду. *** В более низком разрешении.

Как мы тестировали

Для оценки уровня шумов на различных значениях чувствительности матрицы фотографировался специально составленный натюрморт, по которому можно оценить шумы в тенях, на равномерно освещенных участках, потерю детализации из-за работы алгоритмов шумоподавления и т. д.

Уровень дисторсионных искажений оценивался по снимкам дисторсионной решетки в двух положениях – на самом коротком и самом длинном фокусах.

Детализация определялась по фотографиям миры, сделанным на трех значениях диафрагмы (максимально открытой, средней и максимально закрытой).

Точность цветопередачи, корректность работы автоматического определения баланса белого, уровень хроматических аберраций, динамический диапазон оценивались по пейзажным фотографиям.

Часть тестовых снимков представлена на ДПК-DVD.

Подводим итоги

После тщательного «разбора полетов» было решено в данном тестировании знак «**Лучшее качество**» не присуждать – к сожалению, идеальную камеру обнаружить не удалось, у каждой модели есть не только достоинства, но и какие-то недостатки, которые и не позволили назвать безоговорочного лидера.

Зато знаков «**Лучшая покупка**» мы решили присудить сразу два – поскольку две камеры оказались настолько близки по итоговым оценкам, что выбрать из них однозначного победителя не представилось возможным.

Sony Cyber-shot DSC-H1 с первого взгляда производит впечатление своим дизайном, однако и начинка у нее вполне соответствует внешнему виду. Отличная функциональность и очень хорошее качество снимков абсолютно оправдывают ее цену. Единственное, к чему можно придраться, – некоторый хроматизм на коротком фокусе, однако такая проблема характерна для всех дальнобойных камер этого ценового диапазона.

Canon PowerShot S2 IS тоже выглядит весьма внушительно – особое внимание обращаешь на поворотный экран, значительно облегчающий, например, макросъемку. Качество снимков у этой модели просто отличное, однако автоматика временами ошибается – так что для получения достойных результатов лучше пользоваться ручными настройками.



Sony Cyber-shot DSC-H1


Canon PowerShot S2 IS



Выбираем GeForce 7600 GT

Роман Оберемко

Время от времени в любой линейке компьютерных комплектующих появляются бестселлеры, которые при невысокой цене имеют хороший уровень производительности. Из видеокарт можно вспомнить GeForce 6600 GT или более раннюю GeForce4 Ti4200. И вот на рынке появился еще один такой продукт – GeForce 7600 GT, у которого практически нет конкурентов по соотношению стоимости и быстродействия.

Видеокарты GeForce 7600 GT основаны на ядре G73, выполненном по техпроцессу 90 нм и работающем на стандартной частоте 560 MHz. Память GDDR3 объемом 256 MB работает на штатной частоте 1400 MHz и имеет 128-битную шину. Конвейерная формула 12/5 свидетельствует о высоком вычислительном потенциале для данного класса видеокарт. С целью сравнения мы использовали плату GeForce 7800 GT производства Leadtek с частотами 400/1000 MHz (ядра/памяти), шиной 256 bit и конвейерной формулой 20/7.

В тестировании принимали участие восемь видеокарт от различных компаний, имеющих как стандартный, так и оригинальный дизайн. Чтобы выделить лучших, мы измерили производительность с помощью 3DMark05. Для определения порога разгона был выбран шаг в 5 MHz, а для проверки стабильности два раза отрабатывался 3DMark05 без артефактов и зависаний. Кроме того, замерялись температурные показатели каждой из видеокарт в режиме покоя и нагрузки при функционировании на стандартных частотах, а также при разгоне. Мониторинг производился с использованием утилиты RivaTuner 2.0 RC 16.

ASUS EN7600GT

Цена – $210

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
640/1540 MHz

Типичный представитель семейства GeForce 7600 GT, созданный в строгом соответствии с референсным дизайном: синий текстолит, характерный для видеокарт этого производителя, небольших размеров медный радиатор с довольно шумным вентилятором. Память набрана микросхемами производства Samsung со временем выборки 1,4 нс. При разгоне EN7600GT проявила себя не очень хорошо – нам удалось достичь результата в 640 MHz по ядру и 1540 MHz по памяти. Стоит отметить, что у данного продукта лучшие температурные показатели среди своих собратьев, оснащенных стандартной системой охлаждения, – температура в простое составила 45 °С, под нагрузкой – 55 °С, после разгона под нагрузкой – 67 °С. Но это было достигнуто высокой ценой – видеокарта самая шумная в тесте, звук EN7600GT хорошо различим на фоне системы.



ЗА
Эффективная система охлаждения, привлекательная цена для столь престижного бренда

ПРОТИВ
Посредственный разгонный потенциал, при этом очень шумная

eVGA e-GeForce 7600 GT CO Superclocked

Цена – $230

Частота (ядро/память)
600/1560 MHz

Возможный разгон
675/1620 MHz

№7/2006 МАШИНИ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Совсем недавно в Украине появились видеокарты производства eVGA, однако они сразу попали в первые строчки хит-парадов, составляемых энтузиастами. У платы с суффиксом CO Superclocked как ядро, так и память разогнаны до неплохого уровня еще на заводе, но это не мешает оверклокерам пойти еще дальше – например до 675 MHz по ядру и 1620 MHz по памяти, чего удалось достичь нам. По результатам в 3DMark05 плата превзошла даже GeForce 7800 GT, работающую в штатном режиме! Жаль только, что не все игры ведут себя как этот синтетический тест: в реальных ситуациях даже высокая тактовая частота не всегда компенсирует недостаток конвейеров и узкую шину памяти (в сравнении с GeForce 7800 GT). Единственным минусом данного устройства на фоне других GeForce 7600 GT является довольно шумная система охлаждения.

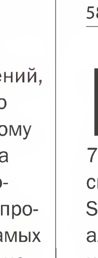


ЗА
Заводской тюнинг; впечатляющий уровень разгона

ПРОТИВ
Шумная система охлаждения



Gigabyte GV-NX76T256DB



Цена – $205

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
630/1520 MHz

Видеокарта сделана в строгом соответствии со стандартом. Правда, она несколько тише своих собратьев. Впрочем, и температурные показатели оказываются выше, чем у остальных соперников, – до 58°C в штатном режиме и до 69°C под нагрузкой. Уровень разгона также не впечатлил – 630 MHz по ядру и 1520 MHz по памяти.

Зато порадовала довольно низкая стоимость относительно других представленных решений, так что эти видеокарты можно посоветовать нетребовательному пользователю, которому важна тишина, и он будет довольствоваться стандартным уровнем производительности по одной из самых доступных в данном классе цене.

Ко всему прочему Gigabyte – единственная компания, оснащающая защитным колпачком MIO-разъем, что предохраняет контакты от замыкания и окисления.

вердикт ★★★★★

ЗА
Одна из лучших цен в тесте, низкий уровень шума

ПРОТИВ
Не самый высокий разгонный потенциал

Gigabyte GV-NX76T256D

Цена – $225

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
580/1500 MHz

На данный момент единственная видеокарта, основанная на чипе GeForce 7600 GT, которая оснащена пассивной системой охлаждения Silent-Pipe II. Кулер состоит из двух алюминиевых радиаторов, каждый из них соединен тепловой трубкой с алюминиевым же теплообменником. Правда, конструкция платы такова, что для ее установки необходимо два свободных слота, а это далеко не всем придется по вкусу. Также стоит заметить – при использовании подобной видеокарты необходим просторный корпус с хорошей циркуляцией воздуха. Данный фактор важен для нормального обдува радиаторов и избегания перегрева видеочипа.

Естественно, как и все видеокарты, оснащенные пассивной системой охлаждения, Gigabyte GV-NX76T256D плохо разгоняется и показывает всего лишь 580 MHz по чипу и 1500 MHz по памяти.

вердикт ★★★★★

ЗА
Бесшумная система охлаждения

ПРОТИВ
Низкий уровень разгона; большие габариты

MSI NX7600GT-T2D256E



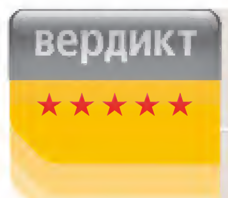
Цена – $235

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
665/1580 MHz

Пожалуй, самая необычная из всех современных видеокарт. Первое, что бросается в глаза, – кажущееся отсутствие вентилятора и огромные габариты. Однако карта оснащена активной системой охлаждения: вентилятор все-таки есть, но он спрятан и захватывает воздух не изнутри системного блока, а снаружи – через прорези на крепежной планке. Благодаря этому продукт от MSI демонстрирует одни из самых низких показателей температуры и один из лучших результатов разгона – 665 MHz по ядру и 1580 MHz по памяти.

Устройство имеет очень большие габариты и занимает в корпусе два слота, что подойдет не всем. Впрочем, это незначительная плата за то, что звук работающей системы охлаждения практически не различим на фоне общего шума системы, что порадует поклонников тишины.



вердикт ★★★★★

ЗА
Тихая система охлаждения; высокий разгонный потенциал

ПРОТИВ
Большие габариты

Palit GeForce 7600 GT



Цена – $200

Частота (ядро/память)
575/1500 MHz

Возможный разгон
660/1600 MHz

Дизайн новинки от Palit очень сильно отличается от референсного. Инженеры компании не просто решили использовать другую систему охлаждения, но и полностью переработать конструкцию платы. Изначально карта немного разогнана до уровня 575/1500 MHz. Модули памяти производства Samsung имеют время выборки 1,2 нс, что вселяло некоторые надежды, но, к сожалению, при частоте выше 1600 MHz на изображении стали появляться артефакты.

Отдельного упоминания заслуживает система охлаждения, оснащенная большим тихоходным вентилятором, что не только благотворно сказалось на уровне шума, но и на тепловом режиме, несмотря на использование алюминия вместо меди для изготовления радиатора. Температура чипа не поднималась выше 49°C в простое и достигала только 62°C под нагрузкой.



вердикт ★★★★★

ЗА
Заводской разгон; нешумная система охлаждения; привлекательная цена

ПРОТИВ
Память могла бы достичь и большего

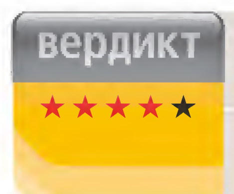
Point of View
VGA150812

Цена – $195

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
620/1500 MHz

Видеокарта от Point of View с непроизносимой кодировкой модели произвела приятное впечатление своей тихой работой. Однако же мы были немного разочарованы, обнаружив откровенно низкий разгонный потенциал платы – всего 620 MHz по ядру и 1500 MHz по памяти. Возможно, нам достался неудачный образец (результат разгона – дело случая), но все же мы ожидали большего от видеокарты GeForce 7600 GT, оснащенной активной системой охлаждения. Ко всему прочему, данная модель оказалась одной из самых «горячих» участниц, так что под нагрузкой температура чипа достигала 68°C. Это привело к мысли о том, что при малом радиаторе просто необходим высокоскоростной (а значит, и более шумный) кулер. Так или иначе продукт Point of View является самым доступным в данном тесте и, как уже было отмечено, одним из самых тихих.



ЗА
Невысокий уровень шума; минимальная цена

ПРОТИВ
Разочаровывающий разгонный потенциал

XFX
GeForce 7600 GT



Цена – $225

Частота (ядро/память)
560/1400 MHz

Возможный разгон
655/1540 MHz

Компанию XFX почитают оверклокеры всего мира, и мы тоже ждали от нее впечатляющих результатов. Но, к сожалению, нашим надеждам не суждено было сбыться, и видеокарта продемонстрировала не рекордные показатели – 655 MHz по чипу и 1540 MHz по памяти.

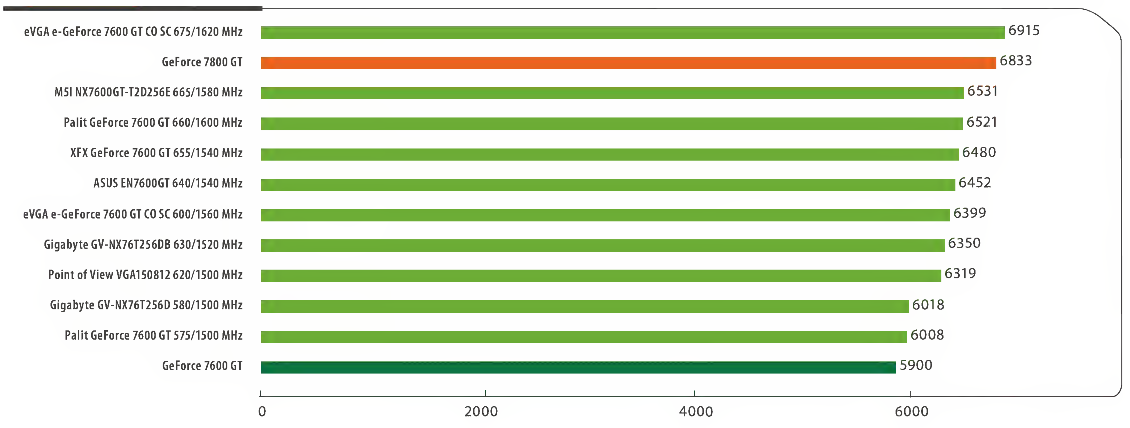
Однако с другой стороны, GeForce 7600 GT обладает самым низким уровнем шума среди своих «одноклассников» (это понравится любителям тишины), а чувство гордости от того, что в компьютере стоит плата модной марки, позволит не обращать внимания на несколько большую цену по сравнению с остальными картами, выполненными в референсном дизайне.

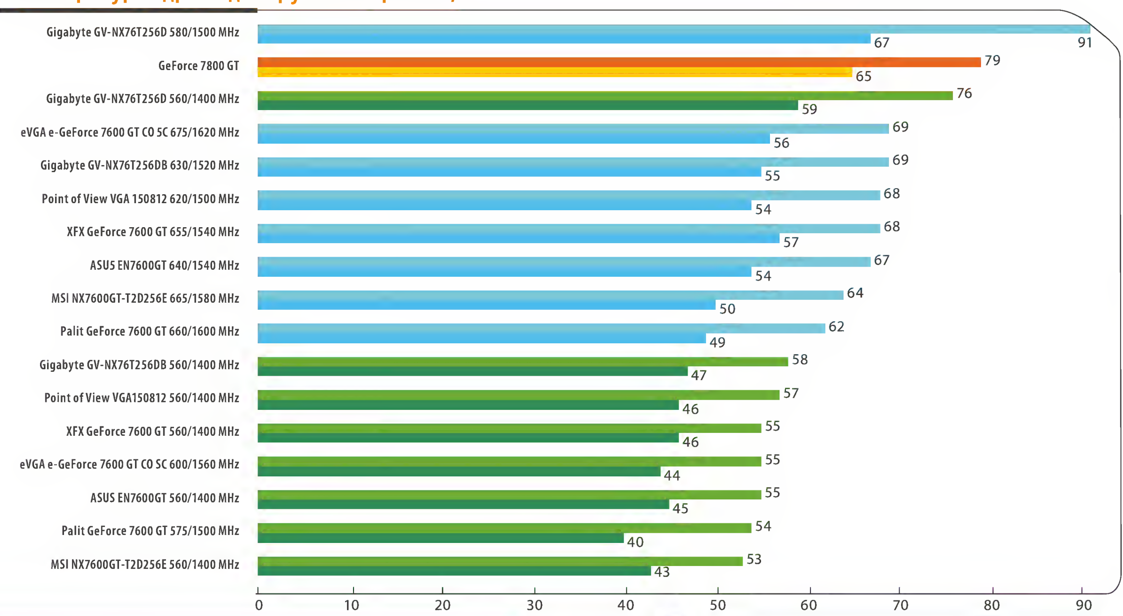
К тому же XFX – единственная плата, оснащенная ребром жесткости, что позволит избежать перекосов в случае установки более массивной системы охлаждения.



ЗА
Самая тихая из видеокарт GeForce 7600 GT с активным охлаждением

ПРОТИВ
Средние показатели разгона





Выводы

Все участники тестирования демонстрируют очень приличный уровень производительности в штатном режиме, а некоторые из них – еще и хорошие показатели разгона.

«Выбор редакции: лучшее качество» заслужила плата MSI NX7600GT-T2D256E. Система охлаждения с использованием тепловой трубки, практически бесшумная работа вентилятора, хорошие показатели разгона сводятся на нет большими габаритами устройства. eVGA e-GeForce 7600 GT CO Superclocked, разогнанная производителем, сразу же демонстрирует лучший результат, и ко всему прочему на максимально достигнутых частотами ядра и памяти видеокарта опережает GeForce 7800 GT, работающую на стандартных частотах. В этом случае явно напрашивается вопрос: «Зачем платить больше?», так что eVGA e-GeForce 7600 GT CO Superclocked заслуживает **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Напоследок стоит заметить, что приведенные нами в статье показатели производительности – это результаты синтетических тестов. В некоторых случаях игры более чувствительны к разрядности шины памяти, в то время как в других – к количеству пиксельных и вершинных конвейеров. К примеру, в любимой многими игре F.E.A.R. даже разогнанная до упора eVGA GeForce 7600 GT не может достичь уровня fps, полученного при использовании GeForce 7800 GT в штатном режиме. Но несмотря на это, видеокарты GeForce 7600 GT имеют оптимальное соотношение цены и производительности, так что просто обречены повторить успех своей предшественницы GeForce 6600 GT.

Конфигурация тестовой системы

Процессор	AMD Athlon 64 3200+ Socket 939 @ 2400 MHz
Материнская плата	Sapphire Pure Innovation PI-A9RX480
Память	2×512 Samsung PC3200, 2,5-3-3-6-1T
Жесткий диск	Western Digital WD1600JD 160 GB
Операционная система	Windows XP Professional SP2
Драйвер	Forceware 84.21 WHQL International

Продукты предоставлены

ASUS	TechnoPark, тел. (044) 594-1515
Gigabyte	Представительство Gigabyte в Украине, www.gigabyte.kiev.ua
	K-Trade, тел. (044) 522-9222
eVGA	Nebesa, тел. (044) 537-2371
Leadtek	
Palit	
XFX	
Point of View	«Навигатор», тел. (044) 241-9494
	«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741
MSI	«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Intel Conroe:
процессор будущего – сегодня

Олег Касич, Евгений Слободянюк

В нашем распоряжении оказался образец нового десктопного процессора с кодовым названием Conroe, говоря о котором инженеры компании Intel предрекают «рывок вперед». Мы не упустили возможность оценить его быстродействие, а также сравнить с одним из наиболее производительных чипов конкурента. Делимся впечатлениями – эксклюзивно для читателей «Домашнего ПК».



Мы уже писали о новой кросс-платформенной микроархитектуре Intel Core – в частности, в нашем репортаже с весенней сессии IDF, прошедшей в Сан-Франциско («Домашний ПК», № 4, 2006). По информации сотрудников компании, в Intel Core были воплощены все лучшие идеи, реализованные и обкатанные как на уходящей архитектуре NetBurst, так и в удачном мобильном чипе Pentium M, созданном израильским подразделением Intel. По своим технологическим особенностям и общей концепции представители нового поколения – мобильный Merom, десктопный Conroe и серверный Woodcrest (кодовые названия процессоров) – значительно ближе к родоначальнику семейства Pentium Pro, нежели к архитектуре NetBurst. Причин для такого «возврата в будущее» было несколько.

Очевиден тот факт, что длинноконвейерная NetBurst, созданная для достижения высочайших тактовых частот, исчерпала свой потенциал, причем гораздо раньше, чем планировалось. Переход на более «тонкие» техпроцессы мог лишь отсрочить, но не снять проблему дальнейшего наращивания быстродействия. Особенно те ее аспекты, которые касаются значительного повышения энергопотребления и тепловыделения. «Последние динозавры» эпохи NetBurst (речь, разумеется, идет о чипах серии Extreme Edition) при всей своей рекордной производительности убедительно продемонстрировали бесперспективность этой ветви эволюции процессоров.

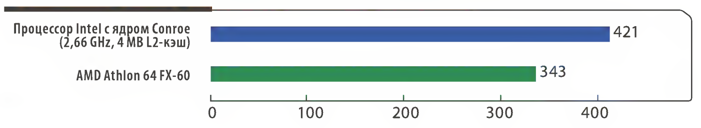
Каковы же перспективы? Теперь по инициативе Intel, которую подхватили остальные игроки рынка, важнейшей характеристикой становится удельная производительность на ватт потребляемой энергии. При всей кажущейся неоднозначности такого подхода он, очевидно, единственно верен. Не секрет, что период «взрывного» развития IT-индустрии подходит к концу. Наступает этап зрелости, и стероидный рост мегагерцев и мегабайтов уходит в прошлое. Меняются и требования к ПК – для все большего числа людей на первое место выходят такие параметры, как бесшумность и компактность, притом что производительности зачастую уже более чем достаточно, если не говорить об играх. Постепенно персональный компьютер переходит в разряд бытовой техники, и нам уже не хочется видеть в своей комнате нечто, по габаритам напоминающее холодильник, по шуму – пылесос, а по тепловыделению – электрообогреватель.

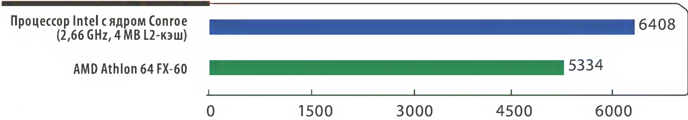
Специалисты компании утверждают, что именно в ответ на требования рынка и создавалась новая архитектура Intel Core. Очевидно, она станет основополагающей для продуктов Intel на ближайшие несколько лет. Пока же у нас есть возможность ознакомиться с первым «кирпичиком» из тех, которые будут использоваться для построения будущих систем.

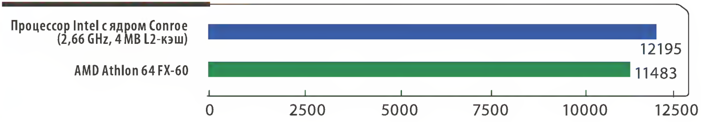
Мы провели ряд экспериментов с двухъядерным процессором на базе архитектуры Conroe, обладающим тактовой частотой 2,66 GHz и L2-кэшем объемом 4 MB. Частота системной шины составила 1066 MHz. Чип изготовлен по 65-нанометровому техпроцессу, который станет основным для массовых продуктов Intel на ближайшие год-полтора, пока его не сменит технология 45 нм. Рассматриваемая модель может на какое-то время оказаться старшей в будущей линейке CPU для настольных ПК (если не принимать во внимание экстремальные версии), и мы видим, что тактовые частоты значительно понизились в сравнении с последними двухъядерными Pentium D. Как это скажется на быстродействии, станет ясно чуть позднее, но уже очевидно: удельная производительность не только на ватт, но и на мегагерц сильно превосходит таковую для чипов NetBurst и даже Athlon 64, хотя последние до сих пор лидировали по данному показателю.

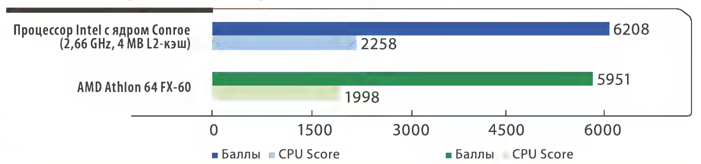
Платформа Intel











Процессор Архитектура Intel Conroe (2,66 GHz, 4 MB L2)

Охлаждение
Thermaltake CL-P0092 (2400 об/мин)

Системная плата
Intel D975XBX (Intel 975X), rev. 304

Видеокарта ATI Radeon X1900 XTX 512 MB (650/1550 MHz)

Память 2 GB (2×1 GB) Kingston (5-5-5-15) DDR2–667

Жесткий диск
320 GB (2×160 GB, RAID0) Maxtor DiamondMax 10 (6B160M0)

Блок питания
Seasonic SS-600HT (600 Вт)

В данной системе установлен процессор Intel с ядром Conroe, работающий с частотой 2,66 GHz и оснащенный 4 MB кэш-памяти второго уровня. По предварительным данным, CPU с такими параметрами будет старшим из «неэкстремальных» моделей на момент официального анонса CPU с новой архитектурой.

В качестве платформы использовалась уже довольно известная плата Intel D975XBX. Здесь важно отметить, что гарантированная поддержка процессоров с ядром Conroe обеспечена в платах ревизии 304 и более поздних. Тем не менее, как видим, совместимыми с Conroe станут не только платы на новых чипсетах, которые будут вскоре анонсированы, но и продукты на некоторых из существующих ныне чипсетах. Используемая модель системной платы ощутимо продвинулась в части возможностей тюнинга и разгона системы, что редко оказывалось сильной стороной плат от Intel, однако вопрос исследования частотного потенциала ядра Conroe мы решили отложить до момента официального анонса, а также выпуска системных плат, позволяющих выйти на «предельные мегагерцы».

Используемая плата предполагает работу видеокарт от ATI в режиме CrossFire, однако чтобы поставить участников тестирования в равные условия, применялся один видеоадаптер на чипе ATI Radeon X1900 XTX.

Была задействована привычная «неоверклокерская» память DDR2–667 со стандартной для нее формулой задержек 5-5-5-15. Контроллер памяти для системы с Conroe, как и прежде, размещен в микросхеме северного моста чипсета, поэтому настройки таймингов имеют значительно меньшее влияние на производительность системы, чем в случае с платформой AMD.

Блок питания, использованный в системе, обеспечивает значительный запас мощности даже в случае установки нескольких видеокарт и других плат расширения или накопителей.

Особенности архитектуры Core

Что же обусловило такой значительный прирост производительности при одновременном снижении частоты и энергопотребления? В основе архитектуры Core лежат пять ключевых технологий.

Wide Dynamic Execution – под этим названием скрывается увеличение числа выполняемых микроопераций с трех до четырех за один такт, что существенно влияет на такие параметры, как «производительность на ватт» и «производительность на мегагерц».

Intelligent Power Capability представляет собой целый набор технологий, направленных на существенное снижение энергопотребления. В частности, неиспользуемые в данный момент функциональные блоки могут «засыпать», сохраняя способность очень быстро включаться в случае необходимости.

Advanced Smart Cache – оба ядра имеют возможность гибко распределять между собой общую кэш-память второго уровня, и в случае, например, если загрузка одного из них выше, оно использует весь свободный объем. Такой подход позволяет значительно снизить частоту обращений к основной RAM, что в конечном итоге вновь приводит к повышению производительности и сохранению ценных ватт энергии.

Smart Memory Access является комплексом технологий по оптимизации алгоритмов доступа к памяти и предварительной загрузки данных. Теперь они гибче и позволяют, например, в случае необходимости производить загрузку перед записью, при этом отслеживая и оперативно разрешая возникающие конфликты.

Advanced Digital Media Boost – еще одна технология оптимизации, направленная на ускорение воспроизведения мультимедиаконтента. В частности, появилась возможность исполнения за один такт любых инструкций набора SSE, использование которого становится все более популярным.

Платформа AMD



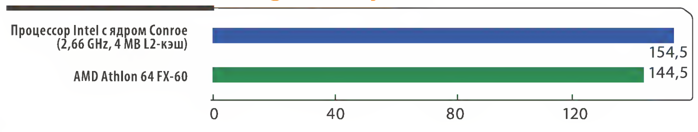
Процессор AMD Athlon 64 FX-60
Охлаждение Asetek WaterChill KT03A (CBO)
Системная плата Foxconn WinFast NF4SK8AA (NVIDIA nForce4 SLI)
Видеокарта ATI Radeon X1900 XTX 512 MB (650/1550 MHz)
Память 2 GB (4×512 MB) Kingston HyperX (2-3-3-6) DDR400
Жесткий диск 2×300 GB Samsung SpinPoint T133 (HD300LJ)
Блок питания Hiper Type-R HPU-4B580-MU (580 Вт)

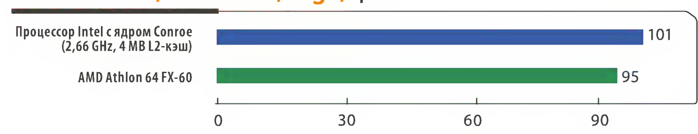
В платформе использовался наиболее мощный процессор для Socket 939 – AMD Athlon 64 FX-60. Данный CPU работает на частоте 2,6 GHz и включает два ядра, каждое из которых оснащено собственным 1 MB кэш-памяти второго уровня. Изюминкой этого ПК является водяная система охлаждения Asetek WaterChill KT03A, способная справиться с тепловыделением процессора, работающего далеко не в штатном режиме. Однако в настоящем материале этот аспект мы не исследовали.

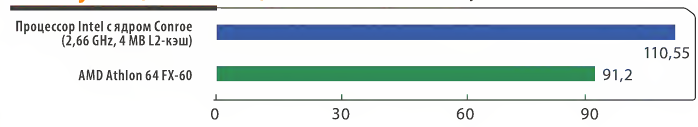
Система была предоставлена с двумя графическими адаптерами на чипе GeForce 7900 GTX, работающими в SLI-режиме. Однако чтобы уравнять стартовые позиции в игровых приложениях, такая «сладкая парочка» была заменена на одну видеокарту ATI Radeon X1900 XTX. К сожалению, несмотря на наличие второго разъема PCI Express x16, даже при установке второй видеокарты использовать режим CrossFire не было возможности – чипсеты от NVIDIA не поддерживают данную технологию. Вернее, с технической стороны никаких сложностей нет, все дело в лицензировании и поддержке на программном уровне. По аналогичной причине невозможна работа двух видеокарт в SLI-конфигруации с набором логики от Intel.

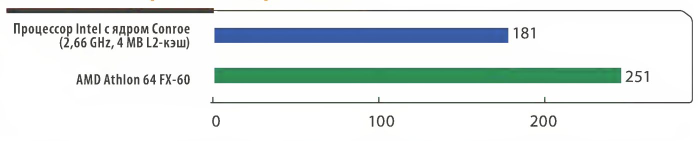
С точки зрения оптимальности задержек памяти, формулу 2-3-3-6 можно назвать хорошей, но не более того. Параметр DRAM Command Rate был также установлен в режиме 2T. Дело в том, что при использовании четырех модулей памяти, а именно столько было в данной системе, устанавливать более агрессивные настройки, даже при использовании «оверклокерских» модулей не представляется возможным – сказываются требования контроллера памяти, интегрированного в CPU.

Логичным кажется сравнение решения от Intel с новой платформой AM2, однако на момент проведения тестирования старшая модель процессора AMD Athlon 64 FX-62 не была еще доступна в Украине.









Предварительные итоги

Разумеется, чтобы сделать окончательные выводы, следует дождаться официального выхода процессоров Conroe (он запланирован на III квартал 2006 г.), а также сравнить их с конкурентами от AMD на платформе AM2. Возможно, это несколько изменит расстановку сил, но предварительные результаты говорят сами за себя: Intel полностью заслуживает нового слогана – Leap Ahead. Честно говоря, хотя с выпуском Conroe и было обещано увеличение быстродействия до 40%, мы ожидали, что основным достижением окажется снижение тепловыделения и энергопотребления, а производительность останется примерно на уровне флагманских NetBurst. Тем большее удивление вызвал низкочастотный и достаточно холодный Conroe, который демонстрирует впечатляющее быстродействие безотносительно к объектам сравнения. А ведь появятся еще Extreme Edition-версии этих процессоров...

То, что семейство Conroe будет весьма успешным, ясно уже сейчас, а со временем нас ожидает его дальнейшая эволюция. Так что скепсис по поводу новых маркетинговых стратегий продвижения и диковинных методик оценки производительности приходится оставить. Conroe даже на первый взгляд оказался действительно выдающимся процессором, и его появление на рынке станет историческим событием: эра «энергоэффективных» вычислений пришла.

Тестовая система Nebesa ONE FX (на базе процессора Athlon 64 FX-60) предоставлена компанией Nebesa, www.nebesa.com

Технические характеристики процессоров

Модель	Intel с ядром Conroe	AMD Athlon 64 FX-60
Разъем	LGA775	Socket 939
Техпроцесс, нм	65	90
Тактовая частота, GHz	2,66	2,6
L1 кэш-память, KB	2×32	2×128
L2 кэш-память, MB	4	2×1
Частота системной шины, MHz	1066	1000
Технология EM64T/AMD64	+	+
Поддержка Execute Disable Bit	+	+

Результаты тестирования

Теперь перейдем к самому интересному – какие же результаты покажет новый десктопный процессор Intel с ядром Conroe? Для исследования производительности в типичных задачах применялись два популярных тестовых приложения – PCMark05 и SYSmark 2004. В первом синтетическом бенчмарке наиболее важное влияние на результат оказывает скорость работы с потоковыми задачами, а также возможность параллельно обрабатывать несколько заданий. В этих условиях чипы от Intel с архитектурой NetBurst и ранее показывали себя очень хорошо. Как видно на диаграммах, Conroe даже улучшает ситуацию. SYSmark 2004 для оценки быстродействия использует реальные приложения, в которых отрабатываются ранее заданные скрипты. Обратим внимание, что разница в производительности процессоров практически с равными тактовыми частотами в приложениях класса Content Creation может составлять 20%. Это еще раз подтверждает справедливость заявления Intel о возросшем быстродействии на мегагерц. Короткий конвейер и большой объем L2-кэша оказывает самое благоприятное влияние на итоговый результат. Пока еще в офисных задачах нагрузка на оба ядра процессора распределяется, как правило, неравномерно. Значит, использование общей кэш-памяти второго уровня с возможностью ее динамического распределения (в зависимости от загруженности одного или второго ядра) тут как нельзя кстати. Однако нужно отметить, что это результат работы системы, оснащенной процессором с 4 MB кэш-памяти. Можно предположить, что уменьшение объема L2 (а в грядущем анонсе значатся такие модели) способно довольно ощутимо влиять на итоговую производительность в аналогичных приложениях.

Превосходство чипа Intel с новым ядром в синтетических приложениях от Futuremark составляет порядка 5%. В то же время тест именно процессорных возможностей в 3DMark06 демонстрирует преимущество над Athlon 64 FX-60 на уровне 13%. В этом случае можно предположить, что при увеличении мощности графической подсистемы разница результатов в 3DMark увеличится.

Переходя к играм, отметим, что выпуск процессоров Conroe, похоже, станет переломным моментом в противостоянии Intel и AMD на игровом поприще. До сих пор системы с чипами от AMD, как правило, в играх оказывались эффективнее. Судя по полученным результатам, ситуация меняется кардинальным образом. В игре Quake 4, которая поддерживает двухъядерные CPU, чип с ядром Conroe уверенно обходит AMD Athlon 64 FX-60. F.E.A.R. – одна из самых ресурсоемких игр современности – отлично реагирует на изменения производительности как видеокарт, так и процессоров. Помимо этого, игра имеет отличную масштабируемость при установке второй видеокарты. Здесь также не исключено, что отрыв Conroe окажется еще более значительным при использовании режимов CrossFire или SLI, что будет предметом отдельного исследования.

Не поддерживая многопоточность, Far Cry не способен в полной мере использовать возможности двухъядерных процессоров. И тем не менее ввиду особенности графического движка новая архитектура здесь также проявила себя очень хорошо. Отрыв от бывшего лидера Athlon 64 FX-60 в указанных условиях составляет более 20%.

Помимо производительности, в офисных и игровых приложениях мы также исследовали возможности Conroe при работе с видео. Сейчас потребность в этом все чаще возникает перед пользователями, причем конвертирование для портативных устройств, кодирование из MPEG2 в различные форматы, видеомонтаж и т. п. – довольно ресурсоемкие операции, отнимающие массу времени. Потоковые задачи всегда считались «коньком» процессоров с архитектурой NetBurst, после анонса Intel Core высказывались некоторые опасения, что новая микроархитектура окажется не столь эффективной при работе с видео. Однако они не подтвердились.

AM2: новая платформа AMD

Евгений Слободянюк, Роман Оберемко

Платформа AM2 имеет целый ряд важных нововведений и, по всей видимости, станет основой для развития чипов компании AMD на длительное время. Вместе с тем первое впечатление от AM2 – стойкое ощущение «косметичности» изменений. Так ли это на самом деле, мы попытаемся выяснить в тестовой части материала.

Что же изменилось с приходом AM2? Первое, и самое главное, – процессоры AMD теперь поддерживают оперативную память стандарта DDR2. Конечно, требования рынка необходимо выполнять, но подойдет ли DDR2 ядру K8? Как известно, для этих процессоров важнейшую роль играет не пропускная способность, а задержки – с ними у DDR2 ситуация хоть и улучшилась, но до показателей DDR1 по-прежнему недотягивает. Тем не менее DDR2 – это индустриальный стандарт, да и цены уже снизились до вполне приемлемого уровня.

Еще одно нововведение – поддержка технологий EVP (Enhanced Virus Protection) и аппаратной виртуализации. Первое новшество представляет собой дополнительную аппаратную антивирусную защиту, основной особенностью которой является то, что она вступает в действие еще до загрузки операционной системы, обеспечивая таким образом большую защищенность, в том числе от boot-вирусов. Специалисты AMD особо подчеркивают – EVP ни в коей мере не является заменой стандартному антивирусному ПО, а только дополняет его.

Второе новшество – аппаратная виртуализация – поддерживается всеми процессорами в линейке AM2, за исключением бюджетного Sempron. Эта технология, ранее известная под кодовым названием Pacifica, позволяет разграничить доступ различных ОС, запущенных на одном и том же компьютере с разных разделов, что в конечном итоге повышает уровень защищенности ПК от взломов и усиливает его сопротивляемость вирусам.

AMD не обошла вниманием и магистральное направление в сегодняшней IT-индустрии – снижение энергопотребления и тепловыделения. Для новой платформы предусмотрены специальные энергоэффективные версии чипов. Их можно будет отличить по индексу мощности (в ваттах), указывающему на ориентировочный уровень тепловыделения. Стоимость таких процессоров окажется несколько выше горячих аналогов.

Разумеется, обновились и чипсеты – на данный момент NVIDIA, основной игрок на рынке системной логики для процессоров AMD, уже представила свою линейку для AM2 – nForce 500 Series, насчитывающую четыре модели: nForce 550, 570 Ultra, 570 SLI и 590 SLI (отметим, что 6 июня были анонсированы также nForce 590 SLI и nForce 570 SLI Intel Edition – эти



чипсеты призваны обеспечить поддержку SLI для еще не поступивших на рынок процессоров Intel под кодовым названием Conroe). Не отстает и канадская ATI Technologies – уже доступны платы на чипсетах CrossFire Xpress 3200, причем также и в комплекте с южным мостом SB600, который ликвидирует значительное до недавнего времени отставание в функциональности системной логики ATI.

Нельзя не отметить и тот факт, что AM2 станет унифицированной платформой для всех процессоров компании на достаточно долгую перспективу. Этот момент является очень существенным для пользователей – им будет проще выбирать решения AMD с расчетом на будущую модернизацию.

Конфигурация тестового стенда

	AMD	Intel
Процессор	AMD Athlon 64 X2 5000+ (2,6 GHz, 2×512 MB L2)	Intel Conroe (2,66 GHz, 4 MB L2, 1066 FSB)
Охлаждение	Cooler Master Susurro	Thermaltake CL-P0092 (~2400 об/мин)
Системная плата	Biostar TForce 550 (NVIDIA nForce 550)	Intel D975XBX (Intel 975X), rev. 304
Видеокарта	ATI Radeon 1900 XTX 512 MB (650/1550 MHz)	ATI Radeon 1900 XTX 512 MB (650/1550 MHz)
Память	2 GB (2×1 GB) Kingston HyperX (5-5-5-15) DDR2-800	2 GB (2×1 GB) Kingston (5-5-5-15) DDR2-667
Жесткий диск	300 GB Samsung SpinPoint T133 (HD300LJ)	320 GB (2×160 GB, RAID0) Maxtor DiamondMax 10 (6B160M0)
БП	Hiper Type-R HPU-4B580-MU	Seasonic SS-600HT (600 Вт)

Новый Socket AM2 имеет 940 контактов, однако процессоры для него несовместимы со старыми платами для Socket 940 и физически, и электрически. Контроллер памяти, поддерживающий теперь DDR2, по-прежнему встроен в чип, и это станет важным преимуществом для грядущего противостояния с Intel Conroe. Теоретическая пропускная способность памяти DDR2–800 равна 12 800 MBps, но, очевидно, что только с возрастанием тактовой частоты столь широкая полоса пропускания окажется востребованной. Выпуск новых устройств будет осуществляться по 90-нанометровому техпроцессу, и хотя переход на 65 нм запланирован уже в этом году, полная переориентация производственных мощностей вряд ли окажется настолько оперативной, как того хотелось бы. Все же финансовые и промышленные ресурсы Intel (которая, к слову, обещает до конца 2006 г. 75% всех чипов изготавливать по 65-нанометровому техпроцессу) несоизмеримы с таковыми у AMD.

Результаты тестирования

В нашем распоряжении был флагманский десктопный процессор AMD (если не брать во внимание серию FX) – Athlon 64 X2 5000+ для сравнения его производительности с возможностями Intel Conroe 2,66 GHz. Конкуренты обладают практически идентичной частотой, имеют по два ядра и ориентированы на один и тот же сегмент рынка. А самой производительной моделью теперь является Athlon 64 FX-62, отличительной особенностью которой, помимо новой платформы, обновленного контроллера памяти и соответственно поддержки DDR2, стала увеличенная на 200 MHz тактовая частота.

Результаты тестирования, мягко говоря, неутешительные. Даже в игровых приложениях, где лидерство процессоров AMD в последнее время было неоспоримым, Conroe заметно вырывается вперед. Причем речь идет не о «бумажном» преимуществе в 1–2% – отрыв более чем существенный и легко виден невооруженным глазом.

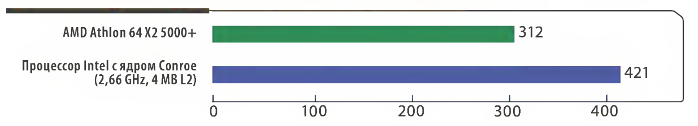
Еще хуже ситуация с созданием контента и общей системной производительностью – тут положение в отдельных бенчмарках вообще катастрофическое. Очевидно, оперативная память DDR2 сама по себе не очень выигрывает в быстродействии, тем более в сочетании с далеко не новым процессорным ядром, не рассчитанным изначально на ее использование. Именно таким ядром является K8, и результаты тестов позволяют однозначно говорить о том, что эти, весьма успешные и отлично зарекомендовавшие себя процессоры, пора существенно модернизировать, не ограничиваясь «косметическими» правками.

Разумеется, делать окончательные выводы о перспективах платформы еще рано; как минимум следует дождаться официального выхода новых процессоров Intel, дабы сравнить не только их производительность, но и реальную стоимость в различных сегментах. Пока же Intel развернула агрессивное наступление по всем фронтам – уже начало действовать заявленное снижение цен на существующие процессоры, кроме того, новые Conroe также, вероятно, будут дешевле, чем планировалось изначально.

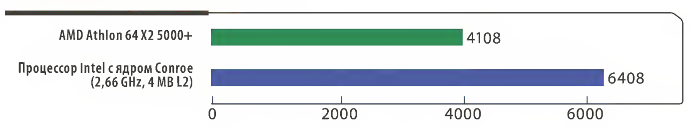
В разработке компании AMD находится новое ядро K8L, информации о котором практически нет. Известно только, что оно должно выпускаться по 65-нанометровому техпроцессу и повысить производительность при одновременном снижении энергопотребления. Помимо этого, недавно AMD выдвинула новую инициативу 4×4, позволяющую объединять два двухъядерных процессора Athlon 64 FX в рамках одной системы и на одной материнской плате с использованием специально разработанного под это решение чипсета. По некоторым данным, уже заключены соглашения с крупными сборщиками ПК. Такие решения будут, несомненно, ориентированы на экстремальных геймеров и энтузиастов. Что же планирует AMD противопоставить «оружию возмездия» от Intel, сейчас пока неясно, и результаты тестирования платформы AM2, к сожалению, не дают четкого ответа на этот вопрос.

Продукты предоставлены	
AMD Athlon 64 X2 5000+	K-Trade, тел. (044) 522-9222
ATI Radeon X1900 XTX	ATI Technologies, www.ati.com
Kingston HyperX PC7200	Nebesa, тел. (044) 537-2371
Biostar TForce 550	Compass, www.compass.ua

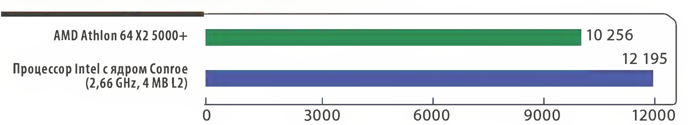
SYSmark 2004, Internet Content Creation, баллы



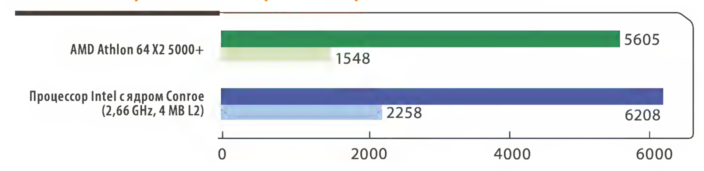
PCMark05, CPU Test, баллы



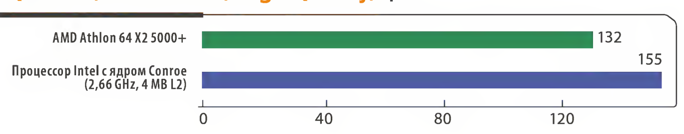
3DMark05, 1024×768, default, баллы



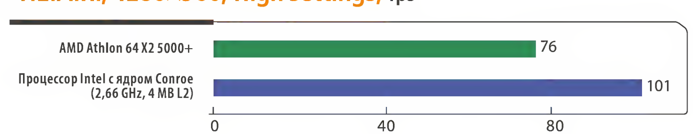
3DMark06, 1280×1024, default, баллы /CPU Score



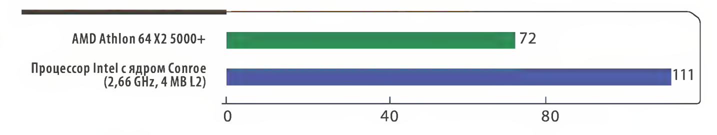
Quake 4, 1280×1024, High Quality, fps



F.E.A.R., 1280×960, High settings, fps



Far Cry 1.33, 1024×768, maximum detail, fps



Технические характеристики процессоров

Модель	Intel с ядром Conroe	AMD Athlon 64 X2 5000+
Socket	S775	AM2
Техпроцесс, нм	65	90
Тактовая частота, GHz	2,66	2,6
L1 кэш-память, KB	2×32	2×128
L2 кэш-память, MB	4	2×0,5
Системная шина, MHz	1066	1000
Технология EM64T/AMD64	+	+

EVGA e-GeForce 7950 GX2 – видеокарта «два-в-одном»

Кирилл Балалин



Цена – $750

Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.com



ЗА
Рекордная производительность; установка в любые материнские платы со слотом PCI-Express X16; Quad SLI-ready; хороший потенциал разгона

ПРОТИВ
Невозможность работы с двумя мониторами в режиме *Multi-GPU*; исключительная сложность замены системы охлаждения на более эффективную

В 2004 г. возродилась давняя концепция обработки трехмерного изображения силами нескольких GPU в линейке GeForce 6 Series для PCI Express. Прошло два года с момента анонса технологии, и на сцену выходит серийное решение с двумя GPU в составе одной видеокарты – NVIDIA GeForce 7950 GX2. К нам в Тестовую лабораторию оперативно поступила видеокарта производства EVGA – e-GeForce 7950 GX2 1 GB, на примере которой мы и исследуем новейший продукт NVIDIA.

Справедливости ради следует заметить, что в качестве частных инициатив производителей готовых видеокарт и в крайне ограниченных количествах одноплатные SLI-конфигурации присутствуют на рынке уже год, в первую очередь производства Gigabyte. Однако же ни о каких более-менее серьезных объемах продаж таких карт даже в мировом масштабе говорить нельзя: любая двухчиповая карта на GPU от NVIDIA до настоящего времени является раритетом и предметом особой гордости счастливчиков-коллекционеров. Тем не менее при незначительной рыночной отдаче дуальные платы привлекли внимание энтузиастов – целевой аудитории для топовых продуктов. И NVIDIA решилась – быть одноплатному SLI! Первый блин вышел просто образцовым комом, поскольку калифорнийцы сразу замахнулись на две цели: не только вывести на рынок одноплатное SLI-решение, но и реализовать поддержку четырех GPU в одной «упряжке». В итоге анонсированный на CeBIT 2006 монстр GeForce 7900 GX2 побил все рекорды «бумажных релизов», ранее принадлежавшие приснопамятному GeForce FX 5800 Ultra. Так что к разработке второго поколения двухчиповых карт NVIDIA подошли гораздо серьезнее. GeForce 7950 GX2 лишен ключевого конструктивного недостатка своего предшественника (гигантские габариты), а поддержка Quad SLI пока официально отсутствует и будет возможна лишь после того, как NVIDIA добьется эффективной работы драйверов ForceWare с четырьмя видеочипами в достаточном количестве приложений. Также решена проблема с доступностью (в день официального анонса 5 июня такие видеокарты от EVGA уже были в Киеве!) и ценой. Более того, наконец-то полностью закрыт вопрос о совместимости одноплатного SLI с различными материнскими платами – с оговоркой о возможной необходимости обновления BIOS, GeForce 7950 GX2 совместим с любыми платами, имеющими хотя бы один разъем PCI-Express x16!

Технические характеристики

	7950 GX2	7900 GTX	7900 GT
Графическое ядро	2×GeForce 7950 (G71)	GeForce 7900 GTX (G71)	GeForce 7900 GT (G71)
Технологический процесс, нм	90	90	90
Тактовая частота ядра, MHz	500	650	450
Тактовая частота вершинного блока GPU, MHz	500	700	470
Тактовая частота памяти, DDR, MHz	1200	1600	1320
Количество пиксельных/вершинных блоков, шт.	2×24/2×8	24/8	24/8
Поддержка SLI/Quad SLI	+/+	+/-	+/-
Интерфейс	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16

Конфигурация тестового стенда

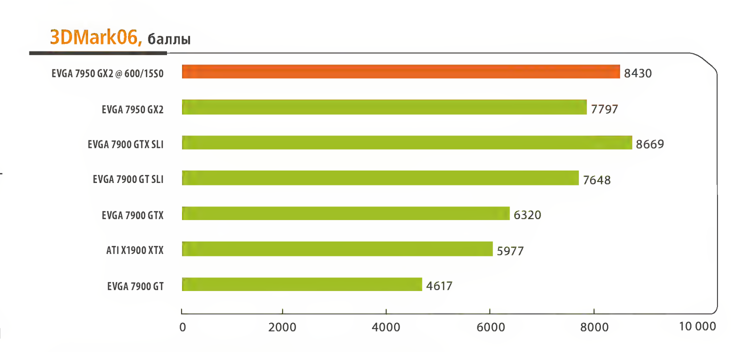
Процессор	AMD Athlon 64 FX-60
Охлаждение	СВО Asetek WaterChill
Материнская плата	Foxconn WinFast NF4SK8AA
Оперативная память	2×Kingston KHX3200ULK2 512 MB
Жесткий диск	Samsung HD300LJ
Блок питания	Hiper Type-R HPU-4B580 (580 Вт)
Операционная система	Windows XP Professional SP2

Позиционирование GeForce 7950 GX2 таково: разработчик именует данное решение самой быстрой одиночной видеокартой в мире. Как мы увидим дальше, новинка ощутимо превосходит и GeForce 7900 GTX, и Radeon X1900 XTX в большинстве тестовых приложений. С учетом возможности установить GX2 в ПК с единственным разъемом PCI-Express x16 (например, barebone-систему) ценность нового продукта даже выше, нежели кажется. Однако если говорить о полноценных SLI-комбо, то NVIDIA совершенно официально заявляет о том, что два GeForce 7900 GTX будут быстрее, чем один 7950 GX2.

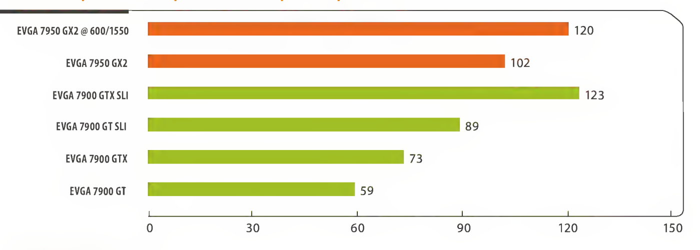
После беглого ознакомления с предыдущими двухчиповыми решениями слово «монстр» при осмотре новинки на ум не приходит. Более того, карта по габаритам не превосходит обычный GeForce 7900 GTX, а это, безусловно, радует – установка в практически любом корпусе не вызовет каких-либо затруднений. Тем не менее внешний вид GX2 все равно впечатляет – «слоеные» карты являются исключительной редкостью на рынке. Продукт EVGA – точная копия референсного дизайна для GeForce 7950 GX2. Плата оборудована двумя GPU GeForce 7950 (G71 с тактовой частотой 500 MHz) и 1 GB видеопамяти типа GDDR3, разделяемым поровну между обоими ядрами.

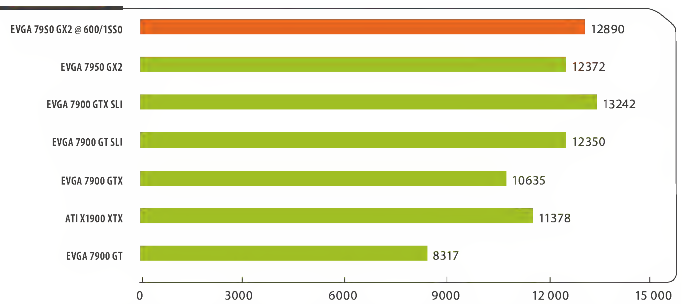
Кроме производительности в штатном режиме, нас также интересовал вопрос разгонного потенциала. Ожидать чего-то сверхъестественного от двухчипового двухплатного решения с малоэффективным охлаждением было бы неразумно. Однако итоговые частоты составили 600/1550 MHz при штатных 500/1200 MHz – весьма неплохо!

В итоге EVGA e-GeForce 7950 GX2 – бесспорно, самая быстрая одиночная видеокарта в мире, серьезно опережающая предыдущих претендентов на этот титул. Более того, SLI-комплект из двух GeForce 7900 GT также чуть-чуть проигрывает новинке. При разгоне GX2 до 600/1550 MHz отрыв от GeForce 7900 GT SLI становится весьма ощутимым, особенно с учетом того, что не каждая пара 7900 GT способна стабильно работать на таких частотах в SLI. А вот достичь результата двух 7900 GTX не удается именно из-за пониженных частот. Что и неудивительно – NVIDIA продолжает официально позиционировать 7900 GTX в SLI как самое быстрое дуальное решение.









Игровой компьютер



«Оптимальный ДПК», № 7, 2006
$1200
Идеальная по соотношению цена/качество система, способная справиться с большинством современных игр, рекомендованная нами в июльском номере «Домашнего ПК».



1 Легкость эксплуатации ★★★★★
Длительное время загрузки, необходимость в постоянном обновлении драйверов и прошивок, апгрейды, разнообразные проблемы совместимости.

2 Инсталляция и обновление игр ★★★★★
Инсталляция занимает значительное время, особенно если это многодисковая, защищенная StarForce игра. А вот обновления проводятся, как правило, просто, единственное, размер патча может достигать до 500–700 MB.

3 Стоимость владения ★★★★★
Игровой компьютер стоит от $1000 до $3000. Раз в год ему необходим апгрейд, который обойдется еще в $200–500. Сумма, набегающая за три года, – $1600–4500.

4 Доступность игр в Украине ★★★★★
Лицензионные компьютерные игры всех видов продаются в любой точке Украины, при этом их стоимость достаточно невысока – от $5 до $30.

5 Библиотека игр, жанры ★★★★★
Стратегии реального времени, CRPG, шутеры, симуляторы, адвентюры, онлайновые и shareware-игры. Максимально соответствует предпочтениям большинства геймеров Украины. Малое количество оригинальных проектов.

6 Возможность модификации игр ★★★★★
Множество игр поставляется с инструментарием для модификаций. Для большого числа проектов существуют официальные и пользовательские моды, создаются тотальные конверсии, карты, миссии и т. д.

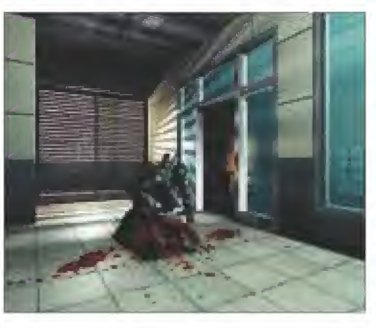
7 Онлайн ★★★★★
Большинство современных компьютерных игр поддерживают сражения в Интернете. Есть исключительно онлайновые проекты, кроме того, не стоит забывать о MMOG – приоритетном направлении развития.

8 Другие возможности ★★★★★
Просмотр фильмов, прослушивание музыки, браузинг в Интернете, редактирование контента, работа, учеба, коммуникационные возможности и многое, многое другое.

Игровой компьютер

Хотя игры появились на ПК буквально с момента его создания, компьютер все-таки предназначен для другого. Даже учитывая разработку в середине 90-х годов графических акселераторов и разнообразных гейм-контроллеров, он проигрывает по многим параметрам специализированным приставкам, вся внутренняя структура которых заточена именно под игры. На территории бывшего СССР исторически сложилась такая ситуация, что основными игровыми платформами оказались именно ПК, но по всем прогнозам в ближайшее время они должны постепенно уступить пальму первенства консолям, и ситуация в Украине станет аналогична общемировой – компьютер будет применяться в первую очередь для работы и неинтерактивных развлечений, а для игр станут использоваться приставки. Но полностью списывать ПК со счетов не стоит, проекты для этой платформы продолжат появляться, а такие серьезные преимущества, как возможность модификации контента и бурное развитие MMOG, позволяют ПК-геймерам с оптимизмом смотреть в будущее. Мы считаем, что дома у каждого продвинутого пользователя должен быть как компьютер, так и игровая консоль.

Скриншоты из игр





S. Игровая консоль

Sony PlayStation 2
$220
Самая популярная игровая консоль как в мире, так и в Украине. Хотя технологически она уже и устарела, по библиотеке игр равных ей нет.



1 Легкость эксплуатации ★★★★★
Использовать PS2 так же легко, как и любое другое бытовое устройство, – включил, вставил диск и через минуту ты уже в игре.

2 Инсталляция и обновление игр ★★★★★
PS2-игры вообще не инсталлируются, а запускаются прямо с диска. Обновлений как таковых также не существует (за очень малым исключением – в единичных случаях онлайновые проекты автоматически обновляются через Интернет).

3 Стоимость владения ★★★★★
Консоль плюс все необходимые аксессуары (карта памяти, дополнительный джойстик) обойдутся менее чем в $300.

4 Доступность игр в Украине ★★★★★
Не считая единичных поставок, лицензионных PS2-игр в Украине не достать. Единственный выход – заказ в онлайне (или покупка во время зарубежных поездок). Примерная стоимость одной новинки – от $40 до $60.

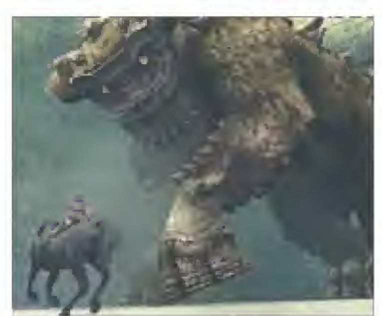
5 Библиотека игр, жанры ★★★★★
Аркады, экшен, гонки, файтинги, jRPG, адвентюры, микс. Большое число оригинальных проектов (порой требующих использования специализированного контроллера, идущего в комплекте). Шутеры от первого лица, стратегии и MMORPG представлены плохо или вообще никак.

6 Возможность модификации игр ★★★★★
Подобная возможность отсутствует.

7 Онлайн ★★★★★
Поддержка онлайна весьма скромная. Пара-тройка MMORPG и несколько десятков игр с многопользовательским режимом через Интернет – вот, собственно, и все, чем может похвастать PS2.

8 Другие возможности ★★★★★
Просмотр DVD-фильмов, воспроизведение Audio CD.

Скриншоты из игр





Игровая консоль

Отечественные геймеры почему-то считают, что позволить себе консоль могут только богатые люди (и тратят при этом в несколько раз больше денег на игровой компьютер). Да, у консолей вообще и PS2 в частности есть, конечно, недостатки, но совсем не те, в которых их обвиняют сторонники ПК. И основные из них – высокая стоимость самих игр и серьезные проблемы с их покупкой в нашей стране. Необходимость в телевизоре за $1000 – не более чем миф. В конце концов, консоль можно подключить даже к ПК (через видеовход на видеокарте или тюнере).

Зато достоинств немало. В первую очередь, значительно большее разнообразие в игровых жанрах, и в особенности – изобилие проектов с нестандартным геймплеем. Конечно, с чисто технической точки зрения PS2 – прошлое поколение консолей, однако сказывается это исключительно на графике, и уж никак не на качестве игрового процесса.

В общем, можно сказать, что поскольку однозначного победителя выявить не удалось, настоящему любителю игр стоит иметь в своем распоряжении обе платформы (если только он, конечно, не зациклен на тех трех жанрах, в которых у ПК все-таки есть преимущество перед PS2).

Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 336 (2,8 GHz, LGA775) AMD Sempron 3200+ (1,8 GHz, Socket 939)	$65 $90
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2) Чипсет NVIDIA nForce4 (Socket 939)	$90 $80
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$50
На чипе GeForce 6600 256 MB	$105
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	$80
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$155
DVD-ROM/CD-RW Combo	$33
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $690 AMD – $705

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Конфигурация ПК среднего класса сочетает в себе разумную цену с достаточно высокой производительностью.

Intel Pentium D 805 (2,66 GHz, 2×1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket 939)	$140 $120
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR) Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra (Socket 939)	$100 $100
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$85
На чипе GeForce 7600 GT 256 MB	$220
Жесткий диск 300 GB, кэш-буфер 8 MB	$120
LCD-монитор 17", время отклика 4–8 мс, DVI	$270
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$50
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 400 Вт	$85
Клавиатура Logitech Internet Pro или аналог	$15
Мышь Microsoft Wheel Mouse Optical или аналог	$15
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1215 AMD – $1195

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

Пока мы размышляли в июньском номере «Домашнего ПК» на тему «А не перейти ли нам на ноутбуки?», в мире десктопов началась революция – как ценовая, так и техническая. Что она принесет домашнему пользователю, видно уже сейчас – будущее настольных систем все-таки будет светлым. Если вкратце, мы получим большую производительность при сниженном энергопотреблении (а значит, и шуме вентиляторов) и за меньшие деньги. Впрочем, это будет завтра, точнее, уже в следующем месяце, но что же нам покупать сегодня?

Желающие приобрести домашний ПК начального уровня пусть смотрят в будущее с уверенностью: никакие технологические революции им не грозят, так что можно спокойно собирать систему уже сейчас. Лучшие из бюджетных процессоров Intel теперь предлагаются по ценам от $65, а не от $85, как было заведено раньше. Celeron D 336 – отличная покупка за $60 с лишним, хотя в пределах $70 можно подыскать и Celeron D 341 или даже 346. Впрочем, разница в 133 или 266 MHz погоды не сделает, ведь у Celeron D 336 частота уже составляет 2,8 GHz, а вот кэш-память все равно остается 256 KB, что для данной процессорной архитектуры убийственно мало. Необходимо помнить и о том, что разгон шины FSB довольно ощутимо сказывается на быстродействии системы, оснащенной Celeron D, так что энтузиасты, скорее всего, предпочтут модель с пониженной тактовой частотой и соответственно меньшим множителем, например Celeron D 326 стоимостью до $50. 65-нанометровый Celeron D 356, оснащенный 512 KB L2-кэша, стоит около $90 и обладает значительным частотным потенциалом. Но если уж тратить такие деньги, тогда лучше обратить внимание на процессор с 1 MB L2-кэша – одну из младших моделей Pentium 4, например 506 с тактовой частотой 2,6 GHz. Пусть этот 90-нанометровый чип не так хорош в разгоне, как Celeron D 356, но преимущество мегабайтового кэша будет неоспоримым, если удастся поднять частоту хотя бы до 3,5 GHz.

Говоря о ПК начального уровня, мы опять вынуждены вернуться к теме Sempron Socket 939. Достаточно набрать в поисковой строке сайта *www.hotline.ua* эти два слова – и можно убедиться, что такие процессоры у нас не редкость. Пусть они не имеют гарантийной поддержки производителя, так как официально на розничный рынок еще не поставляются, но продавцы тем не менее дают 12 месяцев, поэтому рискнуть вполне можно. А в течение года неизбежно возникнет желание (и, скорее всего, финансовые возможности) заменить его на Athlon 64, ведь цены на эти процессоры будут неуклонно снижаться, а новая платформа AM2 особых выгод в плане производительности не сулит, если сравнивать ее с Socket 939. Особо рекомендуем в данном случае модель Sempron 3200+, обладающую вдвое большим L2-кэшем, чем у 3000+, при схожей стоимости.

Для ПК среднего уровня, пожалуй, самой привлекательной является платформа Intel: всего за $140 можно позволить себе двухъядерный процессор, который при умелых руках и мощном охлаждении (желательно водяном) способен разогнаться и до 4 GHz. Да… чтобы не забыть: для такого оверклокинга еще потребуется серьезный блок питания, потому что 800-я серия Pentium D довольно прожорлива в плане энергопотребления. Так или иначе, даже при умеренном разгоне (например, до 3,2 GHz), вполне достижимом при воздушном охлаждении и не самом мощном блоке питания, подобный процессор придется по душе многим. На фоне данного предложения от Intel конкурирующий продукт, Athlon 64 3200+, выглядит довольно бледно, хоть цена на него и снизилась весьма ощутимо. Вместе с тем самый доступный двухъядерный Athlon 64 X2 стоит под $300, что даже для «Прогрессивного ДПК» дороговато. Да и по части соотношения цены и производительности мы бы скорее согласились на



«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на ПК достаточно средств.

Intel Pentium D 930 (2×2 MB L2-кэш, LGA775)	$220
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2×512 KB L2-кэш)	$300
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2, RAID)	$120
Чипсет NVIDIA nForce4 SLI (Socket 939)	$120
2×1 GB DDR/DDR2 SDRAM	$170
На чипе GeForce 7900 GT 256 MB	$355
Жесткий диск 320 GB, кэш-буфер 16 MB	$135
LCD-монитор 19", время отклика 6-8 мс, DVI	$470
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$50
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 4	$60
Корпус Middle Tower ATX 460 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard или аналог	$30
Мышь Logitech G5 или аналог	$70
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45
Акустика 7.1 Creative Inspire T7900 или аналог 5.1	$130

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1975 AMD – $2055

Pentium D 930 долларов за 220. Впрочем, с выходом новых процессоров Intel ожидается просто лавинообразный обвал цен, так что любые рекомендации, которые мы даем сейчас, могут быстро утратить актуальность. Глядишь, уже в следующем номере мы будем советовать совсем другие процессоры и платформы. Посему для тех, кто намеревается собрать мощный ПК, предлагаем подождать примерно месяц: цены на старые процессоры станут в среднем на 30% ниже, а производительность новых решений – в среднем в полтора раза выше.

Пока платформы настольных ПК (процессоры и материнские платы) переживают революционные изменения, остальные компоненты разве что теряют в стоимости. К «копеечным» гигабайтам дискового пространства мы уже успели привыкнуть, поэтому даже для компьютера начального уровня меньше 160 GB не предлагаем. Рекомендовать 250 GB для «Оптимального ДПК» особого смысла нет – более емкие 300-гигабайтовые версии оказываются выгоднее да и быстрее. А вот «Прогрессивный ДПК» впору оснастить дисковым массивом, благо оптимизированные для использования в RAID-конфигурациях модели стоят всего на $10–20 дороже стандартных. И при этом оснащаются 16-мегабайтовым кэш-буфером и отличаются более высокой надежностью. 600 GB за $270 со значительно улучшенной производительностью за счет параллельной работы двух накопителей – перед таким соблазном трудно устоять. Впрочем, резервное копирование столь большого объема может усложнить жизнь, в том числе и в финансовом плане: внешние накопители подобной емкости продаются втридорога, а сооружать еще один внешний массив трудно с технической точки зрения.

Мало что изменилось и в видеокартах: во всех категориях по-прежнему доминируют решения от NVIDIA, так что вопрос лишь в том, какой именно из GeForce 7600 GT приобретать? Ответить на него поможет специальный материал в этом номере. В равной степени актуальной будет и другая статья – о выборе 17-дюймового LCD. Причем интересной она окажется не только пользователям, собирающим «Оптимальный ДПК», но и тем, кто покупает компьютер начального уровня: цены-то стартуют с $230, а качество во многих аспектах гораздо выше, чем у ЭЛТ-мониторов, в том числе и за счет использования цифрового интерфейса DVI.

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.hotline.ua*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА ЧИПСЕТАХ INTEL

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Foxconn 945P7AA-8KS2	100	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Gigabyte GA-8I945P-G	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
MSI 945P Neo Platinum	120	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
ASUS P5LD2 Deluxe	140	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	160	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
ASUS P5WD2-E (Intel 975X)	220	–	–

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Audigy SE	32	–	–
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	60	–	–
Terratec Aureon 7.1 Space	110	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	130	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Platinum	195	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z735	43	★★★★★	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 3940	60	★★★★★	№ 2, февраль 2006
Epson Stylus C48	68	★★★★★	№ 2, февраль 2006
Canon Pixma iP1600	75	★★★★★	№ 2, февраль 2006
Epson Stylus C87 Photo Edition	100	★★★★★	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 5943	110	★★★★★	№ 2, февраль 2006
Canon Pixma iP5200	160	★★★★★	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 6623	165	★★★★★	№ 2, февраль 2006

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" Samsung SyncMaster 795DF	130	–	–
17" LG Flatron F720B	145	–	–
17" LG Flatron F720P	160	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	170	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	170	–	–
19" LG Flatron F920B	240	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	280	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	300	★★★★★	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ

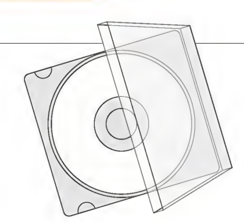
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" Samsung SyncMaster 960BF	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Acer AL1951B	415	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" LG Flatron L1980Q	440	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Philips 190P6	455	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 193P+	460	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 970P	473	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
20" Belinea 10 20 35W	530	★★★★★	№ 5, май 2006
20" Apple Cinema Display 20"	999	★★★★★	№ 5, май 2006

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 ОБ/МИН, 8 МВ КЭШ-БУФЕР

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Western Digital WD800JB	58	★★★★★	№ 3, март 2003
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	80	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	82	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	90	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	90	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	90	★★★★★	№ 5, май 2005
250 GB Hitachi HDT722525DLA380	96	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Seagate ST3250824AS	98	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Maxtor 7V250F0	102	★★★★★	№ 3, март 2006
300 GB Maxtor 7V300F0	125	–	№ 6, июнь 2006

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут



BSplayer/ BSplayer 2.0 Pro

Adware/Shareware

Разработчик Webteh

Web-сайт www.bsplayer.org

Размер 6,0 MB

Адрес загрузки www.bsplayer.org/en/bs.player/download

Эта версия медиаплеера BSplayer, как ни странно, содержит лишь одно изменение, да и то скорее косметическое – новый скин. По мнению пользователей, такое «важное» новшество никак не может оправдать наличие шпионского/рекламного модуля в бесплатной версии программы. Причем без него BSplayer работать отказывается.

CDex 1.70 beta 1

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Albert L Faber

Web-сайт cdexos.sourceforge.net

Размер 2,1 MB

Адрес загрузки sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=567

Одна из наиболее популярных программ для оцифровки аудио-CD и конвертирования музыкальных треков в различные аудиоформаты. Разрабатывается на основе открытых исходных кодов и, следовательно, бесплатна.

К сожалению, последний релиз CDex выпущен очень давно. Тем более приятным сюрпризом



стало появление обновленной версии с рядом полезных новшеств: поддержка WAV-файлов объемом более 2 GB, обновленные кодеки, поддержка UTF-8 в CDDB, исправленные со времен предыдущей официальной версии ошибки.

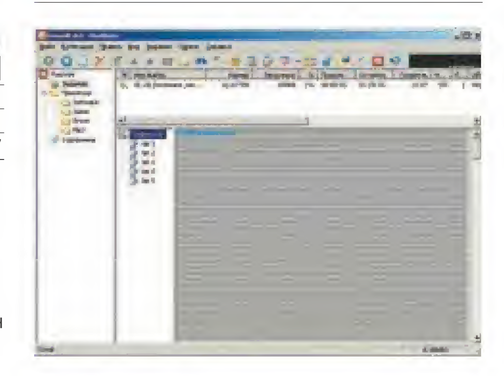
FlashGet 1.72 build 128

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Amazesoft

Web-сайт www.flashget.com



Размер 2,4 MB

Адрес загрузки www.flashget.com/en/download.htm

Этот популярный зарубежный менеджер закачек обладает одним недостатком – как часто бывает, разработчики «похоронили» развитие программы пару лет назад. Спасибо, что о пользователях они иногда еще вспоминают – теперь FlashGet полностью и официально бесплатен! «В нагрузку» в последней версии появилось контекстное меню для Opera 8.x и дежурные изменения/исправления.



FeedDemon 2.00.24

Shareware

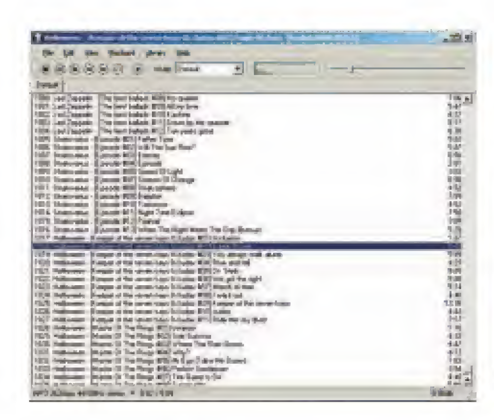
Разработчик NewsGator Technologies

Web-сайт www.newsgator.com/NGOLProduct.aspx?ProdId=FeedDemon

Размер 3,2 MB

Адрес загрузки www.newsgator.com/NGOLProduct.aspx?ProdId=FeedDemon

Одна из лучших программ для чтения новостных лент (ATOM/RSS/XML). Последнее время обновлялась несколько раз, в каждом случае подвергаясь значительным изменениям и исправлениям.

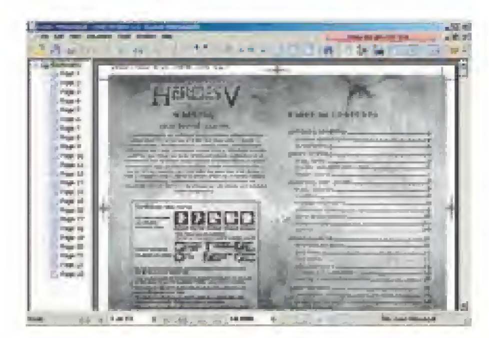


foobar2000 0.9.2

СМОТРИ на диске

Freeware
Разработчик Peter Pawlowski
Web-сайт www.foobar2000.org
Размер 1,5 MB
Адрес загрузки www.foobar2000.org

Очередная серия бета-версий привела к сравнительно быстрому обновлению медиаплеера foobar2000. Изменения довольно разнообразны: поддержка Nero AAC, новые диалог настроек и интерфейс копирования CD и др.



Foxit PDF Reader 1.3.1621

СМОТРИ на диске

Freeware
Разработчик Foxit Software
Web-сайт www.foxitsoftware.com/pdf/rd_intro.php
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.foxitsoftware.com/download.htm

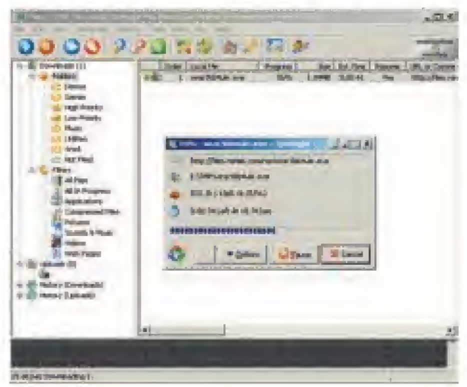
Отличная альтернатива официальному Adobe Reader – миниатюрный дистрибутив и мгновенная загрузка. В новых версиях понемногу улучшается функциональность.

GetRight/ GetRight Pro 6.0

СМОТРИ на диске

Shareware
Разработчик Headlight Software
Web-сайт www.getright.com
Размер 4,2/4,5 MB
Адрес загрузки www.getright.com/get.html

Еще один известный менеджер закачек, авторы которого, в отличие от своих коллег, не почивали на лаврах, а активно совершенствовали продукт. После длительного периода доработки и тестирования нам стали доступны сразу две финальные версии – в классическом и новом варианте Pro.



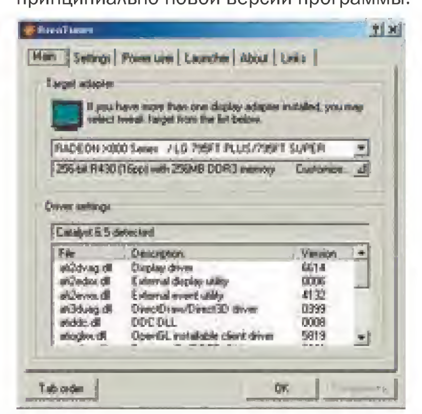
Список изменений внушает уважение: поддержка BitTorrent, обновленный интерфейс, поддержка новых протоколов, проверка контрольных сумм MD5, модуль Podcast Downloader и многое другое. А в версии Pro – загрузка файлов на сервер и синхронизация, скриптовый язык, режим *Клиент/сервер*, удаленное управление, возможность работы в режиме прокси-сервера и ряд прочих интересных функций.

QIP 2005 Build 7940

СМОТРИ на диске

Freeware
Разработчик Ilham Z.
Web-сайт www.qip.ru
Размер 1,8 MB
Адрес загрузки www.qip.ru/downloads.html

Вместе с очередной порцией улучшений/исправлений от QIP отпала приставка «альфа-версия», и стадия тестирования этого ICQ-клиента наконец-то закончена. Вполне вероятно, что выпуск Build 7940 станет последним в серии QIP 2005 (если только не будут найдены другие ошибки или не произойдут изменения в протоколе). А в конце лета ожидается появление принципиально новой версии программы.



RivaTuner 2.0 RC16

СМОТРИ на диске

Freeware
Разработчик Алексей Николайчук
Web-сайт www.nvworld.ru
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.nvworld.ru/docs/rt.html

Очередная версия утилиты для управления режимами работы видеокарт ATI/NVIDIA, диагностики, активации скрытых возможностей видеоадаптеров и прочих действий по тонкой настройке. Изменений, как всегда, чрезвычайно много: традиционно присутствуют поддержка новых видеокарт и драйверов, различные улучшения модулей мониторинга и предоставления диагностической информации. Одно из самых интересных новшеств – специальные режимы оверклокинга, позволяющие в ряде случаев производить разгон до более высоких частот, нежели раньше, при сохранении стабильности работы.

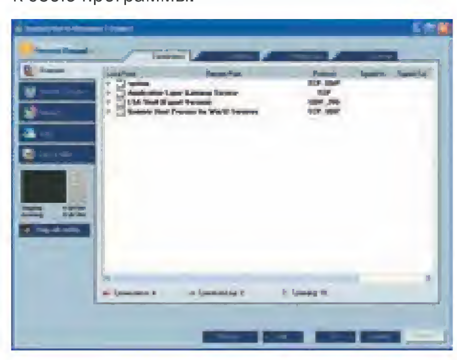


SnagIt 8.02

СМОТРИ на диске

Shareware
Разработчик TechSmith
Web-сайт www.techsmith.com/snagit.asp
Размер 13,2 MB
Адрес загрузки www.sunbelt-software.com/Kerio-Download.cfm

Многие справедливо считают этот продукт лидером в своем классе. SnagIt предназначена для создания снимков экрана (скриншотов) и выполнения всех сопутствующих операций: сохранения, обработки, распространения и т. д. В новой версии устранена ошибка, приводившая к сбою программы.



Sunbelt Kerio Personal Firewall 4.3.246

СМОТРИ на диске

Freeware/Shareware
Разработчик Sunbelt Software
Web-сайт www.sunbelt-software.com/Kerio.cfm
Размер 6,2 MB
Адрес загрузки www.techsmith.com/download/snagittrial.asp

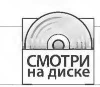
Переход этого персонального брандмауэра к фирме Sunbelt, похоже, никак не сказался на его функциональности. Зато теперь у него появилась бесплатная версия, пусть и урезанная по сравнению с коммерческой, но все равно превосходящая встроенную защиту Windows XP SP2. Причем первые 30 дней вы пользуетесь полной версией, и лишь затем она переходит в «бесплатный режим».



RaBiT 2.0a (ATI Radeon BIOS Tuner)

Алексей Фингерут





Freeware

Разработчик Евгений Азаров aka Jaz

Web-сайт rusjaz.narod.ru

Размер 100 KB

Адрес загрузки rusjaz.narod.ru

Редактор BIOS – это утилита, позволяющая вносить постоянные изменения во внутренние настройки видеокарты (например, энтузиасты частенько «прошивают» в BIOS повышенные тактовые частоты).

Для владельцев видеокарт ATI российская утилита RaBiT фактически является безальтернативным вариантом. Только она поддерживает новейшие продукты вплоть до Radeon 1900, а также обладает уникальными для программы своего класса функциями, включая изменение таймингов видеопамяти и напряжения видеочипа, поддержку технологии ATI Overdrive, управление скоростью вращения вентилятора, тестирование некоторых настроек в реальном времени.

К сожалению, бесплатность утилиты иногда дает о себе знать – в некоторых случаях наблюдается некорректная работа с таблицей скоростей вентилятора, тайминги памяти не всегда совпадают с «эталонными» из RivaTuner, имеется несколько других проблем. Все эти недостатки известны автору и должны быть исправлены в будущей версии RaBiT.



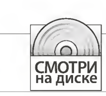
ЗА
Единственный современный редактор BIOS видеокарт Radeon

ПРОТИВ
Обновляется не так часто, как хотелось бы; не исправлены некоторые известные недочеты

S&M 1.8.0 Alpha

Алексей Фингерут





Freeware

Разработчик Serj

Web-сайт www.testmem.nm.ru

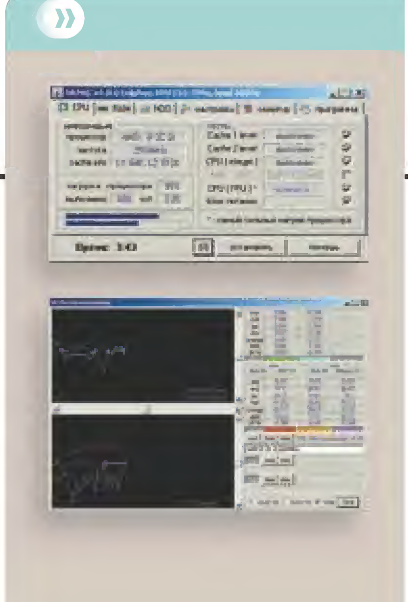
Размер 100 KB

Адрес загрузки www.testmem.nm.ru/snm.htm

Основная функция данной программы, как и CPUBurn, – разогрев центрального процессора специально подобранным набором команд. Это позволяет убедиться в стабильности или нестабильности его работы под максимально возможной нагрузкой с одновременной проверкой эффективности системы охлаждения. Но есть и серьезные отличия от других подобных решений.

Во-первых, вместе с разогревом процессора ведется контроль ошибок. Во-вторых, утилита весьма универсальна: имеет тесты, создающие немалую нагрузку на блок питания и видеокарту (что в свою очередь приводит к большой нагрузке на систему в целом); тест процессора служит экзаменом и для элементов питания материнской платы; есть эффективный тест безошибочности работы модулей оперативной памяти; интересны возможности мониторинга. В-третьих, и это самое главное, многочисленные отзывы свидетельствуют о беспрецедентной эффективности программы (за то, что она вытворяет с системой, поклонники даже прозвали ее «Садо-Мазо»).

Помните: при недостаточном охлаждении или некачественных комплектующих под такой сильной нагрузкой они могут выйти из строя.



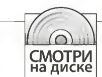
вердикт ★★★★★

ЗА
Самое мощное средство для разогрева процессора; комплексное решение для тестирования стабильности; компактность; бесплатность

ПРОТИВ
Своеобразный интерфейс; «пропажа» встроенных библиотек мониторинга в версии 1.8.0

MediaMonkey

Станислав Олесь

Freeware (Pro-версия – $40)
Разработчик Ventis Media
Web-сайт
www.mediamonkey.com
Размер 4,9 MB

С появлением на жестких дисках объемных коллекций музыки возникла необходимость и в их поддержке. Сегодня мало кого можно заинтересовать «просто плеером» – пользователи предпочитают комплексные программы наподобие iTunes.

Одной из них является MediaMonkey, официально именуемая «органайзером медиафайлов». В качестве плеера она способна не только на проигрывание музыки разных форматов (включая OGG, FLAC и WMA), но и на поиск/просмотр композиций (заявлена поддержка до 50 тыс. треков без потери производительности), экспорт плейлистов, а также редактирование и синхронизацию тегов, включая и поиск в Сети недостающей информации для них.

Помимо перечисленного, программа способна автоматически регулировать громкость в зависимости от воспроизводимого трека, чтобы пользователь не делал это вручную. Пригодятся и такие возможности, как запись Audio CD из имеющихся файлов, преобразование между форматами, а также синхронизация с iPod и другими портативными плеерами.



ЗА
Богатая функциональность; наличие бесплатной версии

ПРОТИВ
Не обнаружено

KeePass

Станислав Олесь




Freeware
Разработчик Dominik Reichl
Web-сайт
www.codeproject.com/tools/KeePass.asp
Размер 1 MB

Одной из проблем, знакомой всем интернет-пользователям, является обилие логинов и паролей для доступа к сайтам, форумам и учетным записям разных серверов. К тому же иногда пароль генерируется самим сервером и представляет собой хаотичный набор цифр и букв. Запомнить их все нереально, но и хранить в текстовом файле – тоже не выход.

В качестве решения данной проблемы подойдет программа KeePass. Принцип ее работы прост – достаточно помнить один, «главный» пароль или же иметь «ключевой диск», чтобы получить доступ к зашифрованной базе паролей пользователя. KeePass предоставляет широкие возможности организации парольных записей с разбивкой их по группам и подгруппам. Присутствует поиск, поддерживаются импорт и экспорт в XML/CSV/TXT.

Разработчики серьезно отнеслись к вопросу безопасности, поэтому данные шифруются 128- или 256-битовыми ключами с использованием современных алгоритмов. Ну а в графическом интерфейсе программы задействованы «защищенные» элементы управления, которые не позволяют получить пароли с помощью различных «оконных шпионов» или анализаторов памяти.



ЗА
Безопасность; бесплатность; удобство; фукциональность

ПРОТИВ
Не выявлено

ArtRage 2

Максим Капинус

Наверное, многие знают о замечательном графическом редакторе Corel Painter, который за много лет стал самым мощным инструментом для виртуальных художников. Однако цену, превышающую 100 английских фунтов, вряд ли можно считать доступной для большинства пользователей, желающих на досуге заняться творчеством.

Условно назовем ArtRage подобием Painter, хотя по функциональности он значительно проще. Несмотря на размер дистрибутива и кажущуюся простоту ПО, утилита имеет отличный интерфейс, выполненный в современном стиле. В левой нижней части расположилась панель с инструментами, общее количество которых достигает 12. Среди них мелки, кисть для масляных красок, карандаш и даже мягкий валик. Справа находится цветовая палитра. Одним из интересных нововведений является специальная плашка для фиксации часто применяемых оттенков. Достаточно лишь кликнуть мышью на свободной ячейке – и отмеченный участок цветового круга сохранится для дальнейшего использования.

Одна из особенностей ArtRage – оригинальное поведение курсора, обеспечивающее максимальное приближение процесса творчества к настоящему рисованию. В реальном мире каждый мазок ложится, следуя направлению движения руки художника, поэтому в ArtRage специальная система отслеживает перемещение мыши, чтобы должным образом сориентировать виртуальный инструмент.



Для начинающих весьма полезной окажется функция Tracing Image, которая позволяет использовать в качестве подложки любое готовое изображение. Оно накладывается на холст в полупрозрачном виде, а цветовая палитра переходит в альтернативный режим работы, где колер любого мазка будет корректироваться по фотографии-оригиналу.

Как и любой другой уважающий себя редактор, ArtRage 2 поддерживает работу со слоями, каждый из которых имеет собственные свойства. При этом полотно можно вращать, менять масштаб, перемещать по рабочему столу.

Нужно отметить, что существует и бесплатная версия программы, включающая лишь функции предыдущей версии ArtRage, однако стоимость полного издания не так уж велика. Добавим, что с помощью графического планшета работать в ArtRage 2 намного комфортнее.

Если курсор мыши начинает приближаться к областям, закрытым панелями управления, они мгновенно исчезают, временно освобождая пространство для творчества.





Shareware (регистрация – $20)

Разработчик Ambient Design
Web-сайт www.artrage.com
Размер 4,7 MB
Адрес загрузки www.artrage.com/artragedown.html



вердикт ★★★★★

ЗА
Небольшой размер дистрибутива; стоимость; интерфейс

ПРОТИВ
Практически нет

Google Earth Release 4 – BETA

Олег Данилов

Соперничество между Microsoft и Google идет сейчас буквально на всех фронтах, в том числе и в сегменте глобальных географических сервисов. На недавнее обновление Microsoft Virtual Earth, входящей сейчас в состав Microsoft Live, конкуренты ответили четвертой версией Google Earth, поддерживающей новые интересные функции.

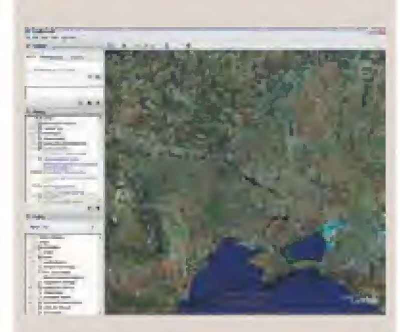
Но начать обзор бета-версии Google Earth Release 4 стоит все-таки с глобального пополнения географического контента, используемого программой. 8 июня было выложено большое количество новых детальных фотографий, и, по заверениям разработчиков, сейчас снимками с разрешением 1 м/пиксел покрыта территория, на которой проживает более трети населения Земли (ряд областей вообще охвачены фото с разрешением 5 см/пиксел, например Королевская резиденция в Гааге). Повезло и Украине – появились детальные фотографии практически всех областных центров и даже некоторых городов с населением менее 200 тыс. жителей. Конечно, кое-где разрешение недотягивает до обещанного 1 м/пиксел, но в любом случае это лучше чем раньше. Кроме того, была добавлена информация из архива журнала National Geographic для Северной Америки, переработана геометрия гор и ущелий.

Но самое значительное нововведение – возможность экспортировать в Googel Earth трехмерные текстурированные модели зданий, созданные в чрезвычайно простом в освоении и в то же время весьма мощном трехмерном редакторе Google SketchUp (*sketchup.google.com*), приобретенном компанией совсем недавно. Выглядит это, в отличие от старой функции 3D Building, действительно очень здорово, вот только приводит к росту объема трафика и системных требований. Новые типы KML-файлов могут «весить» 1–3 MB вместо старых 1–100 KB, да и рендеринг нельзя назвать слишком быстрым. Кстати, расширенный формат KML позволяет загружать собственную многослойную географическую информацию и обмениваться ею с другими пользователями.

Ратуша Сан-Франциско в Google Earth Release 4 и ее предыдущая версия – в режиме 3D Buildings



В четвертой версии Google Earth косметическим доработкам подвергся и интерфейс программы. Все органы управления углом обзора и перемещением сведены теперь в общую динамически отображаемую панель, пользоваться которой, безусловно, удобней. К тому же это позволило высвободить дополнительное рабочее пространство.





Freeware
(Google Earth Plus – $20,
Google Earth Pro – $400)

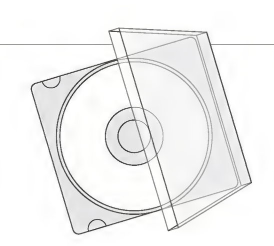
Разработчик Google
Web-сайт earth.google.com
Размер 13 MB
Адрес загрузки earth.google.com/download-earth.html



ЗА
Переработанный интерфейс; поддержка сложных текстурированных моделей; расширения для KML-файлов; улучшенные графика и геометрия Земли

ПРОТИВ
Объем генерируемого трафика; возросшие системные требования

Kaspersky Internet Security 2006



Ростислав Панчук

Безопасности никогда много не бывает, особенно в наш век, когда с бурным развитием Интернета скорость распространения вирусов и прочего вредоносного кода стала опережать оперативность антивирусных компаний. Антивирусы и файрволы самостоятельно уже не могут справиться с такими угрозами, уступая место специализированным программным комплексам «все-в-одном», обеспечивающим тотальную защиту вашего ПК. С одним из них, Kaspersky Internet Security 6.0, недавно анонсированном «Лабораторией Касперского», мы и познакомимся в этой статье.

Структурно KIS 2006 состоит из нескольких компонентов, сгруппированных под одной оболочкой: собственно антивирус, брандмауэр, антиспам и анти-spyware-апплеты, Web-антивирус и специальный модуль проактивной защиты. Остановимся на них подробнее.

Изменениям в лучшую сторону подвергся антивирус: он стал гораздо шустрее и экономнее в использовании системных ресурсов. По сравнению со старой версией 4.0, которая при включении сканера замедляла работу любого ПК, новый «Антивирус Касперского» функционирует практически незаметно, хотя тоже не против отхватить пару десятков мегабайт памяти.

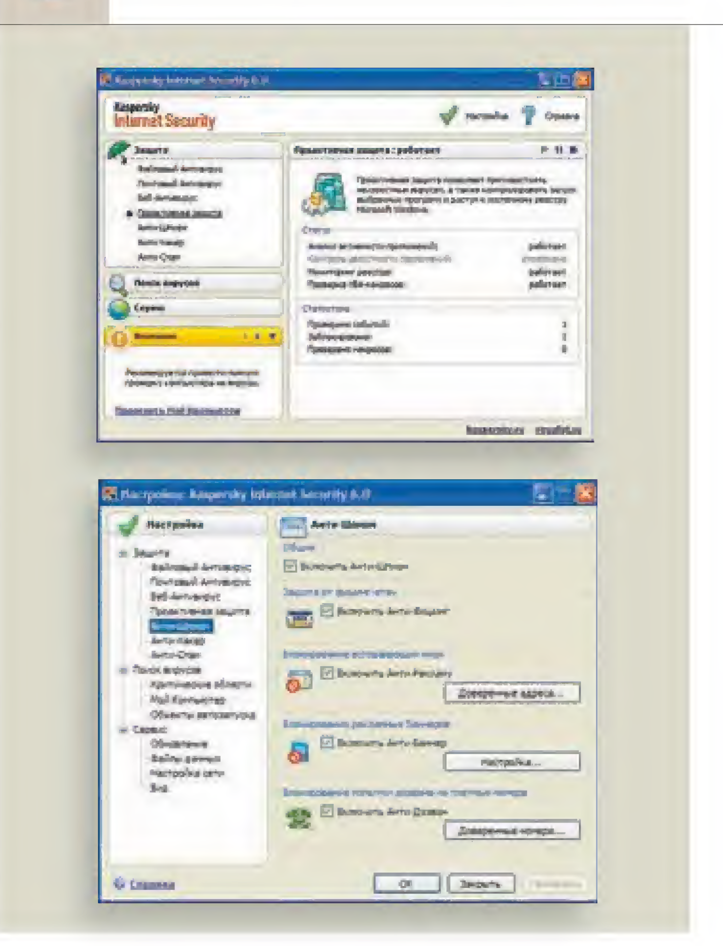
Для защиты от распространенных ныне «червей» предназначен специальный модуль проверки входящей и исходящей почты, а дебютировавший в 6-й версии Web-антивирус обеспечит надежный контроль исходящего трафика по всем известным ему протоколам – от NNTP до IMAP и HTTP.

Теперь несколько слов о проактивной защите – одном из главных нововведений в KIS 6.0. По сути, это ряд превентивных мер по пресечению деятельности потенциально вредоносного кода. Идея, надо сказать, не новая – ведь эвристический анализатор используется в антивирусах еще с незапамятных времен, но в данном случае мы имеем дело с действительно тотальным контролем на уровне процессов, целостности приложений и доступа к системному реестру. При любом подозрительном изменении одного из этих параметров KIS 2006 будет блокировать опасное приложение. В частности, программа замечательно справилась со «шпионскими» поисковыми панелями к браузеру, мгновенно прекратив их деятельность.

Специализированный антиспам-модуль предлагает весьма широкие возможности по идентификации и эффективному устранению спама, а группа инструментов, объединенная под названием «Anti-Spyware», эффективно борется не только со шпионским ПО, но и с фишингом, рекламой и вездесущими всплывающими окнами. Немного разочаровал лишь брандмауэр – хотя и имеется значительный прогресс в его развитии, Анти-Хакер все-таки недотягивает до признанного лидера – Agnitum Outpost.

Но несмотря на ряд мелких недостатков, KIS 2006 представляет собой качественный продукт, обеспечивающий надежную и, главное – всестороннюю защиту вашего ПК от внешних и внутренних угроз.

Внешний вид Kaspersky Internet Security 2006 v6.0



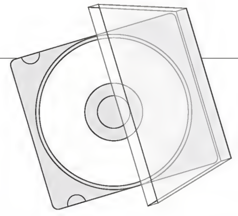
Shareware (30 дней trial, регистрация – $79)

Разработчик ЗАО «Лаборатория Касперского»
Web-сайт www.kaspersky.ru
Размер 12,8 MB
Адрес загрузки www.kaspersky.ru/trials?chapter=186545270



ЗА
Невысокая ресурсоемкость; разумная функциональность

ПРОТИВ
Файрвол Анти-Хакер все еще нуждается в дальнейшей доработке; модуль проактивной защиты может потребовать тщательной настройки; высокая цена



Виртуальные системы на вашем ПК

Ростислав Панчук

В полном соответствии с законом Мура каждые два года вычислительная мощь компьютеров увеличивается вдвое, тем самым открывая для нас новые горизонты их использования. Например, возможность запускать на ПК несколько виртуальных компьютеров с различными операционными системами, совершенно независимыми друг от друга. Именно технологии виртуализации и являются коньком новых процессоров от AMD и Intel, которые должны появиться в продаже во второй половине 2006 г. Ну а если вы не хотите ждать этого знаменательного события, ощутить все прелести одновременной работы с несколькими ОС можно уже сейчас с помощью специализированных программ для создания виртуальных ПК. Лучшим из них и будет посвящена данная статья.

VMWare Workstation 5.5

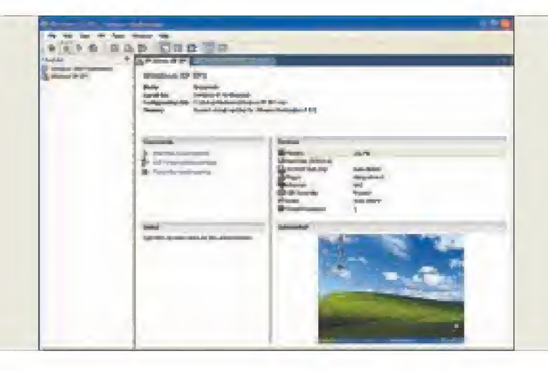
Shareware (30 дней trial, регистрация – $189)

Разработчик VMWare

Web-сайт www.vmware.com

Размер 84,1 MB

Адрес загрузки www.vmware.com/download/ws/eval.html



Настоящий «монстр» среди ПО для менеджмента виртуальных ПК, идеально подходящий как для начинающих, так и профессионалов. Первым понравится его удобный и интуитивно понятный интерфейс, а энтузиасты получат практически неограниченную функциональность, которой с лихвой хватит для выполнения любой, даже самой нетривиальной задачи. Чего стоит только список поддерживаемых операционных систем – от Solaris и Novell NetWare до Windows Vista x64 Edition! Не остались забытыми и Linux, и FreeBSD – в VMWare Workstation их виртуальные копии ничем не уступают своим аналогам, установленным на отдельный жесткий диск.

До мелочей продуман и механизм взаимодействия и обмена информацией между виртуальными ПК и хостом. Вы можете переместить файлы/папки как банальным drag'n'drop (к сожалению, только в направлении хост → Virtual PC), так и с помощью виртуальной локальной сети, настройки которой автоматически вносятся в систему после инсталляции Workstation. К слову, вариантов организации таких virtual PC в сеть тоже несколько: напрямую (т. е. в виде полноценных доменов в сетевом окружении), через NAT (в этом случае выход из данных систем в Интернет будет осуществляться через хост, играющий роль шлюза) и наконец, через внутреннюю ЛВС без доступа во внешний мир.

Отдельно стоит упомянуть и «всеядность» продукта VMWare – она прекрасно понимает файлы, созданные с помощью Mircosoft Virtual PC, что делает переход с детища Microsoft на VMWare Workstation абсолютно безболезненным. К сожалению, обратная процедура недоступна.

Виртуальные компьютеры, созданные программой, ни в чем не уступают своим реальным собратьям – разве что урезанной графической частью, поэтому в игры на них не поиграешь. Зато прочая функциональность на высоте – поддержка абсолютно всех периферийных устройств (COM, LPT, даже USB), флоппи- и оптических дисководов, работа с файлами-образами CD/HDD/дискет и многое другое.

Ну а с помощью отдельной утилиты P2V Assistant вы сможете преобразовать физические системы в... виртуальные, не тратя времени на инсталляцию ОС и нужных программ. Да что тут говорить, определенно лучший выбор для работы с несколькими ОС!



ЗА
Лучшая из существующих программ для создания и менеджмента виртуальных ПК

ПРОТИВ
Цена

Microsoft Virtual PC 2004 SP1

Shareware (45 дней trial, регистрация – $129)

Разработчик Microsoft Corporation
Web-сайт www.microsoft.com/windows/virtualpc/default.mspx
Размер 16,5 MB
Адрес загрузки www.microsoft.com/windows/virtualpc/downloads/sp1.mspx



Актуальность использования нескольких виртуальных ПК на одной физически существующей машине растет с каждым днем, и неудивительно, что редмондский гигант проявил активный интерес к данной теме. Результатом стали приобретение у компании Con-nectix их флагманского продукта – Virtual PC и дальнейшее расширение его функциональности, но уже под брендом Microsoft. Обновленная Virtual PC поддерживает не только все доступные на сегодня варианты Windows от 3.11 до 2003 Server, но и ее злейшего врага Linux, а также OS/2 от IBM.

Создание и менеджмент подобных виртуальных машин (VPC) осуществляются практически так же, как и у ее главного конкурента – VMWare Workstation, а существенно меньшая цена позволит приобщить к продукту Microsoft гораздо больший круг пользователей. Параметры каждой из VPC можно настроить отдельно (в частности, объем жесткого диска и RAM), грамотно распределив между ними общие системные ресурсы компьютера. Только не забудьте проинсталлировать на каждую из виртуальных систем «фирменный» набор расширений virtual PC Additions, существенно ускоряющий их работу. Разумеется, есть и прямой обмен информацией между хостом и ведомыми ОС, а также возможность организации виртуальной локальной сети. Жаль только, что до сих пор так и не была реализована поддержка USB-контроллера, хотя с COM, LPT, SCSI и IDE-устройствами никаких проблем не возникает.



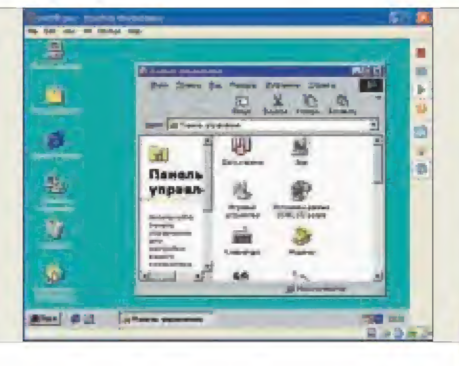
ЗА
Простота в работе; разумная функциональность

ПРОТИВ
Нет поддержки USB-периферии; достаточно высокая цена

Parallels Workstation 2.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $50)

Разработчик Paralells Software
Web-сайт www.parallels.com
Размер 16,3 MB
Адрес загрузки www.parallels.com/en/download



Новый игрок на рынке программ-эмуляторов ПК, который вполне может догнать и обогнать признанных лидеров уже в ближайшее время. Parallels Workstation с одинаковым успехом работает и на платформе Windows, и на Linux/Mac OS X, а в качестве гостевой системы на виртуальных машинах знает все версии Windows, Linux, FreeBSD и OS/2. Более чем достойный набор, не правда ли? «Тюнинг» каждого из VPC выполняется так же, как и в других описанных в обзоре программах, поэтому никаких трудностей он не вызовет даже у начинающего пользователя.

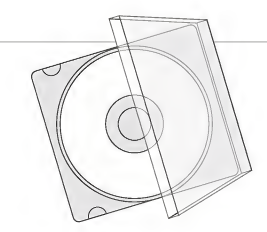
Неплохо реализована и работа с железом – дискетами, оптическими приводами, COM- и LPT-устройствами, так что при желании вы сможете без проблем распечатать, скажем, документ, прямо из виртуальной машины. А вот USB почему-то не поддерживается, и это, несомненно, самый большой недостаток Parallels Software – ведь на сегодня 90% всей периферии подключается исключительно через USB-порты. Зато есть Clipboard manager, синхронизирующий работу буфера обмена гостевой ОС и хоста (но только в Win 2000/XP/2003 – более старые версии Windows, увы, не поддерживаются). В остальных случаях лучше прибегнуть к услугам виртуальной локальной сети, которую можно организовать средствами программы буквально за пару минут.

Итак, Parallels Workstation будет неплохой альтернативой VMWare Workstation для нетребовательного пользователя, а если разработчики добавят-таки поддержку внешних USB-устройств, то и вообще лучшей программой по соотношению цена/производительность.



ЗА
Сравнительно невысокая цена; поддержка Virtualization Technology от AMD/Intel

ПРОТИВ
Нет поддержки USB-периферии



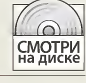
Утилиты для резервирования информации

Ростислав Панчук

В каждом материале, посвященном системным утилитам, мы обязательно напоминаем о необходимости сделать резервную копию системных файлов и/или другой ценной информации во избежание ЧП. Теперь же пришло время поговорить о том, какие именно утилиты лучше всего подходят для этих целей.

Acronis True Image 9.1

Shareware (30 дней trial, регистрация – 499 руб.)



Разработчик Acronis
Web-сайт www.acronis.com
Размер 37,1 MB
Адрес загрузки www.acronis.ru/homecomputing/download/trueimage



Замечательная программа от российских разработчиков, идеально подходящая и для тотального клонирования всего содержимого диска, и для выборочного резервирования файлов и папок. Да, в последнем случае таких удобств, как в *Genie Backup Manager*, вроде экспорта ключей реестра или настроек другого ПО, нет, но если быть откровенными – то нужны ли нам в действительности эти новомодные фишки? Главное, что с выборочным *backup* программа справляется уверенно, а встроенный планировщик позволит автоматизировать подобный рутинный процесс.

И если работа с отдельными файлами в True Image выполнена на «хорошо», то создание образов всего жесткого диска – на 12 по новой школьной шкале оценок. Один только список файловых систем чего стоит – от FAT16 до XFS, а если программе и попадется неизвестная или поврежденная файловая система, True Image так же успешно доведет дело до конца, используя посекторное копирование данных. Сама работа с утилитой тоже продумана до мелочей. Вы можете создать образ HDD как из загрузочного диска (делается средствами программы за пять минут), так и напрямую из Windows – True Image стала первой утилитой в своей категории, которая научилась осуществлять backup даже системного тома без перезагрузки ОС.

Каждый образ можно снабдить внушительным по объему комментарием, защитить паролем от любопытных глаз, а при желании – смонтировать в качестве виртуального тома и скопировать/просмотреть находящиеся в нем данные. Еще одна интересная функция True Image, появившаяся уже в 7-й версии продукта Acronis, – так называемый инкрементный backup, т. е. программа не будет создавать заново полный образ диска, а просто допишет в существующий файл-образ все внесенные в файловую систему изменения – при восстановлении такого архива программа услужливо спросит, какую именно точку восстановления выбрать.

Кроме того, в True Image 9 вы можете создать некую «зону безопасности» – специальный скрытый раздел, предназначенный для хранения файлов-образов. Туда же запишутся и все дополнительные компоненты программы, необходимые для автономной загрузки. Теперь не нужен даже загрузочный CD – достаточно перед запуском Windows нажать клавишу *F11* и можно выполнять необходимые операции по менеджменту разделов.



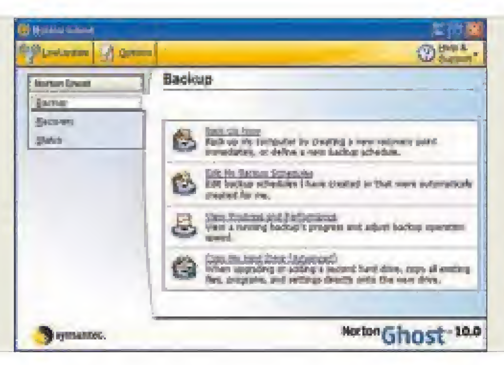
ЗА
Замечательный набор функций; архивирование как всего диска, так и отдельных папок; возможность запуска аварийного модуля напрямую с жесткого диска до загрузки ОС

ПРОТИВ
Нет

Norton Ghost 10.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $70)

Разработчик Symantec
Web-сайт www.symantec.com
Размер 45 MB
Адрес загрузки www.download.com/Norton-Ghost/3000-2242_4-10458759.html



Некогда флагманский продукт в своей категории, Norton Ghost в последнее время существенно сдал позиции и теперь уступает конкурентам вроде Acronis True Image и Paragon Drive Backup. Новая, 10-я итерация Ghost умеет создавать образы логических дисков непосредственно во время работы в Windows, не требуя загрузки с CD, а также обзавелась рядом дополнительных функций, существенно облегчающих работу с бэкапами. По сути, режимов работы у программы целых три – backup, инкрементный backup и полное клонирование всего жесткого диска, которое пригодится при апгрейде ПК. В последнем случае Ghost точь-в-точь, вплоть до Master Boot Record (MBR), скопирует содержимое HDD, так что ОС даже не догадается о «подмене» ПК. В случае же с инкрементным бэкапом количество точек восстановления практически не ограничено, что дает пользователю широкое поле для маневров. Созданные программой образы можно смонтировать в специальной утилите Image Explorer, мгновенно просмотрев нужные файлы, а при необходимости – восстановить их, не распаковывая весь архив.

Вот только откровенно огорчает загрузочный CD программы. Во-первых, он единственный в своем роде – создать средствами Ghost его нельзя! А во-вторых, инженеры Symantec сделали его на основе Windows PE, притом отяготив массой не особо нужных функций, из-за чего работать с ним не очень удобно. Так что лучше возьмите с полки дистрибутив старого Ghost 8.2, отлично себя зарекомендовавший.



ЗА
Простота в использовании; интуитивный интерфейс

ПРОТИВ
Перегруженный ненужными функциями загрузочный диск, который к тому же существует в единственном экземпляре

Paragon Exact Image 7.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $40)

Разработчик Paragon Software
Web-сайт www.paragon.ru
Размер 16,3 MB
Адрес загрузки download.paragon.ag/demo/peip7_demo.exe



Симпатичная утилита для архивирования информации, предназначенная в первую очередь для домашнего пользователя. Красивый и интуитивно понятный интерфейс, разумный набор функций – вряд ли среднестатистическому пользователю понадобится что-то большее.

Основная задача Exact Image, как нетрудно догадаться из ее названия, – создание точных копий (или клонов, кому как больше нравится) жесткого диска или его томов и их моментальное восстановление в случае «обвала» системы или вирусной атаки. Помимо стандартных функций вроде записи образов на CD/DVD или копирования их на локальные ресурсы, Exact Image предлагает более надежный вариант хранения бэкапов – в специальной резервной капсуле, которая создается автоматически на свободном пространстве винчестера. Именно в ней файлы-образы будут находиться в относительной безопасности, защищенные от «падений» системы или прочих неприятных ЧП. Правда, при физическом выходе из строя жесткого диска даже аварийная капсула не спасет ваши архивы, так что все-таки желательно еще записать их и на съемные носители. Остальные возможности утилиты стандартны – просмотр и копирование содержимого образов в Image Explorer, планировщик, мастер создания загрузочного диска… Единственное, чего здесь не хватает, – того самого инкрементного backup, чем так любит хвастаться продукт Acronis. Впрочем, вряд ли он так уж необходим начинающему пользователю…

вердикт
★★★★★

ЗА
Интуитивно понятный интерфейс; базовый набор функций; возможность создания самораспаковывающихся архивов

ПРОТИВ
Нет инкрементного бэкапа





Acronis True Image vs. ShadowUser

В «ДПК», № 7, 2005 мы рассматривали программы для интерактивного резервирования данных на жестком диске, которые непрерывно следят за состоянием HDD, а не периодически делают его резервные копии, как описанные в этой статье утилиты.

В первом случае нам гарантируют действительно постоянную защиту, но расплачиваться за нее приходится увеличением нагрузки на жесткий диск, конфликтами с дефрагментаторами и прочим ПО, напрямую работающим с HDD, а также существенной потерей производительности ПК. В отличие от них True Image и Ghost не «отъедают» системные ресурсы, но требуют больше свободного дискового пространства для своих бэкапов и не спасут вас в случае удаления отредактированного документа, резервная копия которого безнадежно устарела. Что же из них выбрать?

Золотой серединой может оказаться Genie Backup – встроенный планировщик позволит запускать процедуру бэкапа критичных данных ежедневно в указанное время суток, причем совершенно незаметно для пользователя.

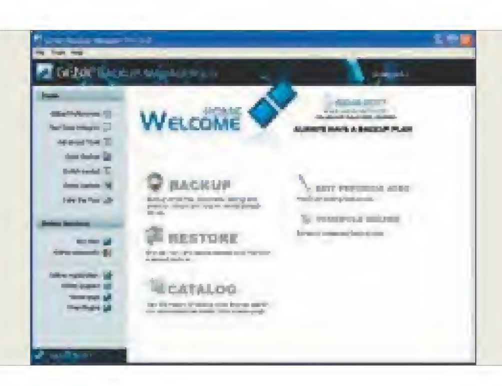
Энтузиастам же стоит взять лучшее от обеих программ и обращаться к True Image для создания базового образа «чистой» ОС, а к ShadowUser – для экспериментов с ПО. Один раз развернув образ True Image, вы сможете долгое время экспериментировать с различным ПО в «теневом режиме», никак не влияя на общее состояние ОС. Когда завершится сеанс работы с Shadow User, все изменения файловой системы, сделанные за это время, будут потеряны. Получается, что и система не «загрязнилась» ненужными записями в реестре и временными файлами, и цель пользователя достигнута.

Genie Backup Manager Home 6.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $50)

СМОТРИ на диске

Разработчик Genie-Soft
Web-сайт www.genie-soft.com
Размер 8,16 MB
Адрес загрузки www.genie-soft.com/products/gbm/download.html



Очень приятная программа для выборочного копирования документов и другой информации пользователя, предлагающая поистине широчайшие возможности. Там, где Ghost, Exact Image и даже True Image излишне прямолинейны (не будем же мы клонировать весь диск объемом 20 GB ради документов, занимающих от силы полгигабайта), Genie Backup демонстрирует просто чудеса удобства и эргономики. Впрочем, напрямую сравнивать эти программы не совсем корректно – они просто находятся в различных весовых категориях, что ничуть не умаляет достоинств каждой. Итак, Genie Backup Manager архивирует избранные файлы и папки с любых томов, съемных дисков и сетевых ресурсов одновременно, реестр и настройки Windows, даже папку *Избранное* Internet Explorer и плейлисты Windows Media Player! Подключив же к программе дополнительные плагины, мы тем самым существенно расширим ее возможности, позволив сохранять настройки и служебную информацию стороннего ПО, от Paint Shop Pro до Nero Burning Rom и WinZip. После завершения работы утилита способна самостоятельно выключить ПК или перевести его в спящий режим, а если нужно, чтобы резервирование информации проходило автоматически и регулярно, планировщик существенно упростит эту задачу. Для экономии дискового пространства программа сжимает архивы (к сожалению, поддерживается только малоэффективная Zip-компрессия), а особо недоверчивые пользователи смогут защитить свои бэкапы паролем (применяется 256-битовое шифрование AES).



ЗА
Отличный набор функций для бэкапа индивидуальных файлов и данных реестра

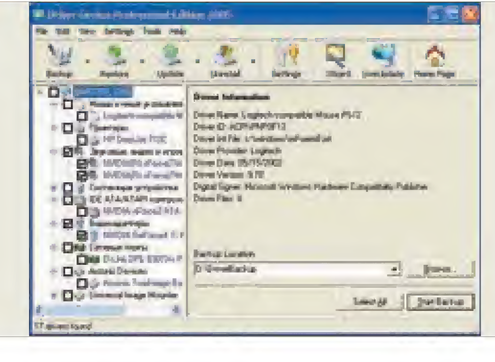
ПРОТИВ
Практически нет

Driver Genius Professional Edition 2006 v.6.1

Shareware (15 дней trial, регистрация – $30)

СМОТРИ на диске

Разработчик Agnitum Limited
Web-сайт www.driver-soft.com
Размер 8 MB
Адрес загрузки www.driver-soft.com



Если все остальные рассмотренные в обзоре программы ориентируются на сохранение в первую очередь пользовательской информации (документов, программ и т. д.), то Driver Genius имеет немного другую цель. Согласитесь, один из самых неприятных моментов при переустановке ОС – инсталляция драйверов к материнской плате, сетевому адаптеру, видеокарте, модему, периферии и т. д. и т. п. А как иногда по-глупому оказываешься перед необходимостью «освежать» ОС, из-за поспешной установки несертифицированной версии драйвера для новой видеокарты, дабы свежеприобретенная игра шла на ней без надоедливых «тормозов»! Но с появлением Driver Genius о подобных проблемах можно забыть. Программа быстро и элегантно выполнит backup всех имеющихся в системе драйверов, и после переустановки ОС достаточно будет просто развернуть созданный ею самораспаковывающийся архив. Вуаля! Кроме того, авторы Driver Genius позаботились и об элементарных средствах ухода за драйверами – с помощью программы можно безболезненно удалять неиспользуемые или устаревшие их версии, а активировав опцию *Search Drivers Update Automatically* – забыть об обновлении вручную. Ну а встроенная утилита для разблокирования скрытых настроек драйверов видеокарт от NVIDIA заметно порадует оверклокеров. Огорчает лишь shareware-статус программы, позволяющий безвозмездно использовать ее всего лишь 15 дней...



ЗА
Отличный выбор для создания резервных копий, установленных в системе драйверов

ПРОТИВ
Shareware-статус





МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ











МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

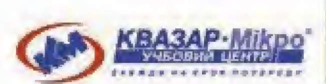
Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від Учбового Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику







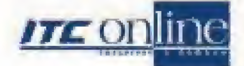





ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

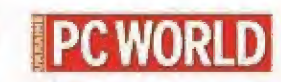










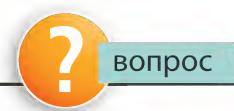





організаційна підтримка




Вопросы и ответы



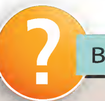
вопрос

Подскажите, почему у меня не устанавливаются программы AnyDVD и CloneDVD 2? Раньше я уже инсталлировала демо-версии этих утилит, однако они имели ограничение по сроку использования, так что пришлось удалить их через *Панель управления*.

Татьяна,
вопрос по e-mail

ответ

Большинство демо-версий программ устанавливают в систему специальные невидимые счетчики, по которым определяется срок действия ПО. Даже после удаления через *Панель управления* они остаются в системе и следят за временем. Судя по всему, AnyDVD и CloneDVD 2 проверяют их уже при запуске инсталлятора, потому эти утилиты не могут быть установлены. Заметим, что программы для очистки реестра ветки с такими счетчиками игнорируют и не удаляют их ни при каких условиях. Один из надежных способов избавиться от надоедливых «часов» – использовать ПО TrashReg, которое можно скачать по адресу *http://www.databack4u.com/snc/rtkf_rus.html*.



вопрос

Уважаемая редакция, как можно максимально разогнать мою видеокарту Inno3D GeForce 6600, 256 MB, AGP 8X? И расскажите поподробнее о технологии bump-mapping: для чего она нужна и каким образом реализуется?

Андрей Подгорный,
вопрос по e-mail

ответ

Прежде всего на карту следует установить дополнительное охлаждение и лишь потом приступать к разгону. Проводить его лучше с помощью программы RivaTuner, взять которую можно по адресу *www.nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip*. Дальше все достаточно просто – после установки запускаем ее, в главном окне нажимаем кнопку напротив надписи ForceWare detected и выбираем первый пункт. В появившемся окне против Enable Driver-Level Hardware overclocking ставим птичку, затем начинаем постепенно увеличивать частоты видеокарты с помощью ставших активными ползунков. Определив максимальные частоты, на которых карта проходит тест в RivaTuner, необходимо удостовериться, действительно ли она может стабильно работать с такими установками. Для этого советуем использовать пакеты 3DMark05 или 3DMark06. Если в процессе прохождения тестовых сцен система зависает, значит плата не в состоянии нормально функционировать на указанных частотах и их нужно понизить. Заметим также, что работа в разогнанном режиме укорачивает срок службы видеоадаптера, а поскольку многие производители часто экономят на элементной базе карт, плата может выйти из строя намного быстрее.

Что касается bump-mapping, то это способ имитации неровностей на плоской поверхности без больших вычислительных затрат и изменения геометрии. Для их создания используется специальная текстура, в которой цвет каждого текселя (текстурированного пиксела) отвечает высоте соответствующей точки рельефа.

? Коротко

вопрос

У меня возникла проблема с прошивкой привода LG GSA-4160B. При попытке заменить родной firmware A301 на A306, скачанный с официального сайта LG, появляется сообщение Updating was failed. Please repeat that *(Error data = 70 00 05 00 00 00 00 10 3B 03 00 00 26 00 00 00 00 00 00 00 00 00.* В readme советуют отключить все вспомогательные программы, но это не дает результата. Привод на одном шлейфе, а на другом стоят два винчестера, может быть, проблема в них?

Геннадий Шмидт,
вопрос по e-mail

ответ

Обычно подобная проблема возникает при установке пропатченных пользователем прошивок, например с помощью программы MSCE. Если вы не вносили никаких изменений в загруженные файлы, то, возможно, они были повреждены при скачивании, либо архив на сайте оказался «битым». Попробуйте прошить привод в безопасном режиме. Обратите внимание и на неофициальные прошивки с сайта rpc1.org, страница вашего привода находится по адресу *http://forum.rpc1.org/dl_firmware.php?download_id=1923*.

вопрос

Как долго должен загружаться компьютер следующей конфигурации: процессор Athlon 64 3200+, материнская плата MSI 7191 (RS482M4-L), два жестких диска (20 GB и 80 GB) и два привода CD? Перед этим у меня был Celeron 2,4 под Socket 478, и разницы во времени загрузки почти никакой. Это нормально или нет? И от чего зависит скорость запуска ПК?

Вопрос по e-mail

ответ

Скорость загрузки системы зависит от количества установленных устройств и драйверов, а также от программ, находящихся в автозапуске. В свою очередь на продолжительность запуска всего вышеперечисленного влияют количество оперативной памяти и скорость жесткого диска, в то время как производительность процессора на этом этапе в общем-то не имеет значения. Вычислить продолжительность ожидания на основании данных о конфигурации практически невозможно, поскольку данный фактор зависит от множества параметров.

вопрос

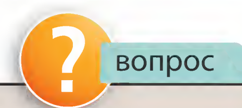
В разделе о диске на ДПК-DVD указано, что вы проверяете размещаемое ПО на наличие вредоносных программ. Однако, установив с DVD пару утилит, я убедился в обратном. При проверке содержимого диска с помощью Dr.Web в играх Barfer Sickmess и The Elf Brothers был обнаружен вирус BackDoor.JustFun. Вы действительно получаете санкции от производителей софта? У вас хороший журнал, но не хотелось бы иметь каждый месяц проблемы.

Алексей Иванюк,
вопрос по e-mail

ответ

Антивирусы могут ошибаться, если встретят в файле последовательность байтов, совпадающую с так называемой «сигнатурой» вируса. Все выкладываемые на диск программы проверяются с помощью Norton AntiVirus. После получения вашего письма были проведены дополнительная проверка указанных игр «Антивирусом Касперского», а также запуск в системе с включенными файрволом, антивирусом и модулем обнаружения шпионских программ. Никаких следов вредоносного кода в данных играх выявить не удалось.

Редакция не ведет переписку с читателями и отвечает на присланные вопросы только на страницах журнала. Письма в раздел «Советы специалистов» принимаются по почте (03110, г. Киев, пр. Краснозвездный, 51) с указанием рубрики или по электронному адресу ask@itc.ua.



вопрос

Сейчас у меня есть следующая система: процессор Athlon XP 2500+ (может работать в режиме 3200+), материнская плата NVIDIA nForce 2 Ultra (ABIT NF7-S), ОЗУ 2×512 MB Kingston DDR400, винчестер 160 GB Samsung SATA, видеокарта GeForce 6600 AGP (MSI NX6600-VDT128 Diamond). Не так давно процессор начал очень сильно нагреваться (62 °C в простое и до 70 °C при загрузке), иногда компьютер перегружается, зависает, при выключении выдает ошибки. С помощью программы SpeedFan во время простоя снижаю частоту CPU до 1,1 GHz, при этом температура падает до 54 °C. Температура в помещении 21–22 °C. При разгоне до 3200 GHz через 2–3 мин после включения процессор нагревается до 70 °C и ПК выключается. Прошлым летом компьютер работал в таком режиме постоянно, но температура не поднималась выше 65 °C. Подскажите, пожалуйста, как мне лучше всего решить эту проблему? Сейчас я рассматриваю следующие варианты:

1. Модернизировать компьютер малыми расходами до $400: процессор Athlon 64 3000-3200+, плата к нему с AGP и PCI-E (кстати, какая модель будет лучше?) и корпус с хорошим блоком питания.

2. Дождаться осенью выхода новых двухъядерных процессоров Intel, накопить средства и полностью обновить конфигурацию до уровня «Оптимального ПК».

3. Купить для своего процессора качественное охлаждение до $100 (выбираю между кулером PENTAGRAM QVC120+, CBO Gigabyte 3D Galaxy, Termaltake Big Water SE, Aucma Cool River) с таким расчетом, чтобы его потом можно было использовать для нового двухъядерного процессора.

И еще вопрос: при покупке указанной видеокарты мне досталась игра «Хроники Риддика», запуск которой сопровождает сообщение «*Данное приложение требует поддержки графическим драйвером OpenGL 1.3 или выше*». Драйвер у меня версии 84.21 с диска «ДПК». Подскажите, как запустить игру?

Вадим Карпусь, вопрос по e-mail

ответ

Прежде всего, стоит проверить, не остановился или не забился ли у вас вентилятор на процессоре. Если это так, то проще будет его прочистить либо вовсе заменить на новый, не забыв при этом промыть и радиатор кулера от скопившейся в нем пыли. Данный вариант нам кажется самым целесообразным и оптимальным по расходуемым средствам.

В первом случае вы не учитываете сумму, вырученную от продажи старых комплектующих, но даже $400 вполне достаточно для замены и видеокарты. Если продать старое железо, можно обойтись и меньшими расходами или купить более мощную видеокарту, например на чипе 7600 GS или 7600 GT. Заметим, что в настоящее время AGP-вариант GeForce 6600 стоит дороже, чем PCI-E, потому замена видеоадаптера способна даже принести в некоторых случаях прибыль. Переплачивать за процессор Athlon 64 3200+ не стоит, разницу в производительности легко наверстать с помощью разгона.

Переходим ко второму варианту. Если на данный момент вас устраивает все, кроме перегрева, то торопиться с апгрейдом, конечно же, не следует, тем более что Intel выводит на рынок новые процессоры с ядром Conroe, а AMD уже представила свою платформу AM2, которая приходит на смену Socket 939.

Третий вариант, на наш взгляд, тоже не является оптимальным из-за выхода вышеуказанных платформ. Несмотря на то что новые процессоры Intel будут использовать тот же сокет LGA775, никто из производителей систем охлаждения не гарантирует их установку и нормальную работу. Та же ситуация складывается и с AMD, но поскольку уже известно об изменениях в системе крепежа, существующие кулеры без ее переделки не установятся.

Проблема же с игрой «Хроники Риддика» возникла вследствие того, что оригинальная версия функционирует только с OpenGL версий 1.3–1.5, в то время как последние драйверы видеокарт поддерживают 2.0. Установите на игру последний патч либо форсируйте OpenGL 1.5 с помощью RivaTuner.



вопрос

Разъясните, пожалуйста, чем отличаются друг от друга материнские платы ASUS P5WD2, ASUS P5WD2 Premium, ASUS P5WD2-E Premium? Насколько велика разница в функциональности и на какой из них стоит остановить свой выбор при покупке?

Вопрос по e-mail

ответ

Во-первых, плата P5WD2-E Premium построена на чипсете Intel 975X, в то время как две другие – на Intel 955X. Основное различие состоит в следующем. При инсталляции двух видеокарт Intel 975X делит доступные для видео линии PCI-E как 8+8, в то время как Intel 955X имеет жестко заданную схему 16+4. Во-вторых, приставка Premium в названии обозначает, что данная материнская плата по максимуму оснащена дополнительными контроллерами и имеет богатую комплектацию. В частности, на моделях с приставкой Premium установлены дополнительные контроллеры IDE и SATA, 2 порта гигабитовой сетевой карты и по одному внутреннему и внешнему разъему IEEE1394 FireWire. Таким образом, если вам не нужны все вышеперечисленные возможности, то выберите наиболее простую ASUS P5WD2. Тем не менее советуем сравнить полные спецификации на сайте *www.asuscom.ru*, и, уже исходя из полученной информации, делать свой выбор.

вопрос

Уже неоднократно после переустановки Windows наблюдается долгая загрузка системы, компьютер несколько раз перезагружается, перед тем как наконец показать приветственное меню, а иногда опять перезапускается после введения пароля. Материнская плата под процессор AMD K6 без порта AGP, видеопамять размером до 8 MB берется из ОЗУ. Знакомые умельцы прописали процессор в BIOS и предупредили, что он будет работать только с этой платой (AMD Duron 1,6 GHz). В чем здесь проблема – в BIOS или в винчестере (прошло менее полугода, как я купил WD 80 GB с 8 MB кэша)? А может, в личном архиве (который я сохраняю при переустановке Windows) какой-то вирус живет? Мне также говорили, что это может быть вызвано некачественным питанием. Прошу вашей помощи, надоело каждый день маяться с этой проблемой.

Вопрос по e-mail

ответ

Процессор AMD Duron 1,6 GHz (ядро Applebred) рассчитан на процессорный разъём Socket 462 (Socket A), в то время как процессоры AMD K6 устанавливаются в Socket 370. Таким образом, либо у вас материнская плата для Socket A без разъема AGP (к примеру, на чипе VIA KLE133), либо же CPU семейства AMD K6/K6-2/K6-3, а «умельцы» изменили в BIOS материнской платы текстовую строку с правильным названием на AMD Duron. Для того чтобы определить, какой у вас на самом деле процессор, нужно снять с него кулер и прочитать маркировку.

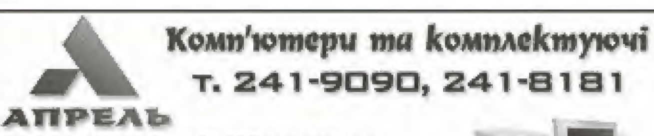
Такие симптомы обычно возникают при вздувании конденсаторов на материнской плате. Вторым источником головной боли, действительно, может быть блок питания, так что если с конденсаторами все в порядке, стоит попробовать другой БП.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ











Монітори 17" TFT від 210 у.о.
Принтери від 49 у.о. Сканери від 49 у.о.

Комп'ютери будь-яких конфігурацій
Продаж у кредит на 24 міс.
Перший внесок від 5%

Celeron 2,26/256MB/80GB/1,44MB/CD/SB/key/mouse	215 у.о.
AMD64 3,0/512MB/1,44/160GB/SB/LAN/GF6600/DVDRW	500 у.о.
Pentium4 3,0/512MB/250GB/1,44/LAN/GF6600/DVDRW	600 у.о.

Київ, вул. Індустріальна 27, 11 поверх.
E-MAIL: OFFICE@APRIL.IN.UA

РАЗНОЕ



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



РЕМОНТ ОРГТЕХНІКИ
Сервісний центр „Віатон"
вул. Б. Хмельницького, 47
Тел./факс: (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton_2004@mail.ru

Фірма «Калина»
пропонує за низькими цінами:

пишучі DVD-RW Sony, NEC, BenQ

Величезний асортимент чистих
CD-R, CD-RW, mini-CDR, DVD-R Verbatim,
TDK, Samsung, Intenso, Benq, Esperanza,
Digitex, E-prof, Sony
Дискети Emtec, Fuji, TDK, Verbatim, Samsung
Відмінні умови для роботи з дилерами!
Доставка в регіони - безкоштовна!
тел. (044) 451-4252 (багатокан.),
e-mail: kalina@ukrnet.net
www.kalina.com.ua - интернет-крамничка

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

1 ИЮЛЯ 1899

Создана компания «Гидеон», занимающаяся распространением бесплатных Библий по всему миру. На сегодняшний день маленькие томики этой фирмы можно встретить в больницах, учебных заведениях, тюрьмах, военных частях более чем 180 стран мира и на 80 языках.

www.gideons.org

2 ИЮЛЯ 1979

Умер Аксель Иванович Берг, ученый-радиоэлектронщик, кибернетик, инженер-адмирал. В конце 50-х он выступил с инициативой о начале работ по структурной, математической и кибернетической лингвистике и семиотике (приложения к языку математических методов), стимулированных появлением ЭВМ.

www.cplire.ru

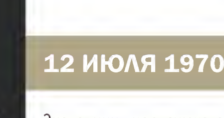




3 ИЮЛЯ 1886

Карл Бенц из Мангейма испытал на общественной дороге машину собственной конструкции, развившую скорость до 16 км/ч. Поскольку его творение было первым средством передвижения, изначально проектировавшимся как автомобиль, а не просто безлошадный экипаж, Бенца часто называют изобретателем этого вида транспорта.

www.mercedes-benz.ua



6 ИЮЛЯ 1710

В Мейсене (Саксония) создана первая в Европе фарфоровая фабрика – Мейсенская мануфактура. Местные традиции и рецепты дожили до наших дней – как и 300 лет назад, все делается вручную. А эмблема со скрещенными синими мечами высоко ценится среди поклонников изысканной роскоши.

www.meissen.de

7 ИЮЛЯ 1907

Родился Роберт Хайнлайн, американский писатель-фантаст («Дверь в лето», «Чужак в чужой стране»). В 1974 и 1977 гг. читатели журнала «Локус» признали Хайнлайна «лучшим автором всех времен». Своим звездным часом он считал 20 июля 1969 г., когда его пригласили комментировать первую в истории человечества высадку на Луну.

www.heinleinsociety.org

8 ИЮЛЯ 1944

Указом Президиума Верховного Совета СССР введено почетное звание «Мать-героиня». Оно присваивается матерям, родившим и воспитавшим десять и более детей. Кроме того, были учреждены орден «Материнская слава» и медаль двух степеней «Медаль материнства». Упраздненная при развале СССР награда восстановлена в Украине в 2004 г.

mondvor.narod.ru

12 ИЮЛЯ 1970

Экспедиция норвежского путешественника-исследователя Тура Хейердала, состоящая из семи человек, на папирусной лодке «Ра-2» через 57 дней плавания достигла берегов Барбадоса. Мероприятие стало доказательством того, что и на примитивных судах африканские аборигены могли достичь Америки задолго до ее открытия европейцами.

www.greatdreams.com/thor.htm

13 ИЮЛЯ 1885

В Амстердаме Национальный музей открыл двери для посетителей. К сожалению, сегодня большая часть коллекции (около 7 млн объектов) недоступна публике в связи с очередной реставрацией, которая продлится до середины 2008 г. Выставлена лишь небольшая часть шедевров золотого века голландской живописи.

rijksmuseum.nl



17 ИЮЛЯ 1932

Родился Юрий Алексеевич Кукин, бард, детский тренер по фигурному катанию на коньках. Интересным является тот факт, что сам Кукин туризмом не увлекался и значительная часть песен написана им в геологических экспедициях. Несмотря на это, многие его творения часто можно услышать у костра.

www.bards.ru

18 ИЮЛЯ 1976

14-летняя румынская гимнастка Надя Команечи на Олимпийских играх получила оценку «10» за упражнения на параллельных брусьях – первый случай в истории мировой гимнастики. Всего на этой Олимпиаде она получила 5 медалей, из них 3 золотых. Впоследствии эмигрировала в США и вышла замуж за американского атлета Барта Коннера.

www.nadiacomaneci.com/index.htm



22 ИЮЛЯ 1979

Компания Sony начала продажу бытовых устройств Walkman. Под маркой Sony Walkman сейчас реализуются самые разнообразные плееры, носителями информации в которых являются кассеты, CD, mini-CD, жесткие диски (последние модели имеют объем 20 GB). С недавнего времени логотип Walkman красуется и на мобильных телефонах.

www.walkmancentral.com

23 ИЮЛЯ 1995

Испанец Мигель Индурайн пятый раз подряд выиграл велогонку «Тур де Франс». За всю столетнюю историю этого соревнования подобное удалось лишь трем спортсменам: Жаку Анкетилу, Эдди Мерксу и Бернару Ино. А рекордсменом является Лэнс Армстронг, поднимавшийся на высшую ступеньку постамента семь раз.

www.cyclinghalloffame.com

26 ИЮЛЯ 2005

Yahoo! приобрела разработки автора популярной утилиты Konfabulator, позволяющей получать из Интернета различную полезную информацию (курсы валют, прогноз погоды, информацию о CD-дисках) и отображать ее на *Рабочем столе* пользователя в виде симпатичных блоков с оригинальным дизайном.

widgets.yahoo.com



27 ИЮЛЯ 774

Родился Кукаи, самый почитаемый буддистский проповедник и святой в Японии, основатель буддийской школы Сингон. Главным делом его жизни стало создание монастыря Конгобудзи на горе Коясан. Это святое место по сей день является одним из ведущих духовных центров Японии, привлекающим множество паломников и туристов.

sangha.org.ua

28 ИЮЛЯ 2006

День системного администратора – неофициальный праздник, отмечаемый в последнюю пятницу июля. Придумал его американский программист Тед Кекатос, увидевший однажды рекламный баннер, изображающий благодарных пользователей, засыпающих своего сисадмина подарками. Отмечается с 28 июля 2000 года.

sysadminday.com.ru

4 ИЮЛЯ 1054

По данным китайских и арабских астрономов, в этот день в созвездии Тельца вспыхнула сверхновая звезда, которую на протяжении 23 суток можно было наблюдать даже днем (и в течение года – ночью). Позднее, после взрыва, она превратилась в Крабовидную туманность; в ее центре располагается пульсар.

www.astrogalaxy.ru



5 ИЮЛЯ 1867

Родился Эндрю Элликот Дуглас – астроном и археолог, основатель дендрохронологии. Так он назвал метод определения времени деревянных сооружений по изучению годичных колец древесины, сделав вывод, что отклонения в их ширине связаны с солнечной активностью и климатическими изменениями на Земле.

archaeology.kiev.ua



9 ИЮЛЯ 1957

Открыт 102-й химический элемент – нобелий. Однако ясности, необходимой для окончательного его введения в периодическую систему Менделеева не было еще долгие годы. Из-за трудностей и поспешности в выводах работа исследователей разных стран над синтезом нобелия продолжалась еще десять лет.

n-t.org/ri/ps

10 ИЮЛЯ 1547

Во Франции прошла последняя официально разрешенная королем дуэль. Причиной запрета стали частые смертельные случаи, поэтому в 1566 г. Карл IX был вынужден издать указ, согласно которому любой ослушавшийся приговаривался к смертной казни. Однако это не испугало дуэлянтов и поединки продолжались.

www.ec-dejavu.ru



11 ИЮЛЯ 1783

Французская Академия прекратила работы по изобретению парохода, объявив их бесперспективными. Заявку прислал маркиз Жоффруа, который к тому времени уже совершил поездку на изобретенном им колесном корабле. Однако его пароход двигался настолько медленно, что едва мог обогнать идущего по берегу пешехода.

www.tmru.bizland.com/ANT/inant.html

14 ИЮЛЯ 1916

Тристан Тзара опубликовал манифест дадаистов. Это движение сформировалось в среде анархиствующей интеллигенции Швейцарии в качестве протеста против Первой мировой войны и стало своеобразным художественным хулиганством, выражавшемся в бессмысленных сочетаниях слов, звуков, в псевдочертежах, наборе случайных предметов.

www.coll.spb.ru



15 ИЮЛЯ 1979

В советской прессе опубликовано сообщение о пуске первой в мире термоядерной установки типа токамак (тороидальная камера с магнитными катушками). В настоящее время система считается наиболее перспективным устройством для осуществления управляемого термоядерного синтеза.

www.jet.efda.org
www.iter.org

16 ИЮЛЯ 2000

Принято решение об увеличении числа доменов в Интернете. Появившаяся в 1984 г. система DNS насчитывала всего семь доменов верхнего уровня. Однако с ростом Глобальной Сети возникла необходимость в новых зонах, особенно специализированной направленности (таких как .museum или .aero).

info.nic.ru



19 ИЮЛЯ 1695

В популярном английском сборнике «Как улучшить хозяйство и торговлю» впервые публикуются брачные объявления. Его автор писал: «Я решил анонсировать всевозможные вещи, если они непредосудительны, и, между прочим, помещаю и эти объявления, которые также непредосудительны и за которые мне хорошо платят».

tamada.com.ru

20 ИЮЛЯ 1759

В ходе Семилетней войны русские войска заняли Франкфурт-на-Одере. Конфликт был вызван обострением англо-французской борьбы за колонии и столкновением политики Пруссии с интересами Австрии, Франции и России. После окончания боевых действий европейские границы государств остались без изменений.

syw-cwg.narod.ru

21 ИЮЛЯ 1990

Роджер Уотерс на Потсдамской площади в Берлине устроил грандиозное шоу The Wall, посвященное разрушению Берлинской стены. В представлении принимали участие многие известные артисты и коллективы, в том числе Брайан Адамс, Scorpions, Берлинский филармонический и даже военный оркестр Советской Армии.

www.roger-waters.net

24 ИЮЛЯ 969

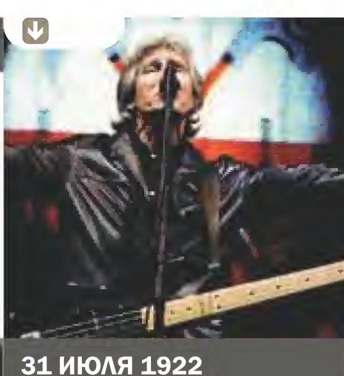
Умерла великая киевская княгиня Ольга, жена князя Игоря, регентша при малолетнем князе Святославе. Будучи первой правительницей Руси, принявшей христианство, она не смогла убедить сына последовать своему примеру. Но ее воспитание сказалось на выборе веры внуком Владимиром – будущим крестителем Руси.

www.rustrana.ru/grom.php

25 ИЮЛЯ 1965

Боб Дилан появился на сцене фолк-фестиваля в Ньюпорте, где выступал с электрогитарой в руках в сопровождении блюзовой группы The Paul Butterfield Blues Band. Публика его освистала, и после исполнения первой же песни под крики и улюлюканье он был вынужден прекратить выступление.

www.dylanchords.com
www.bobdylan.com



29 ИЮЛЯ 1998

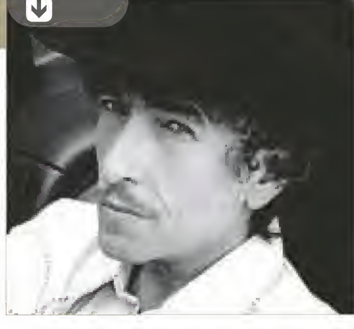
Американец Дэвид Шамми установил мировой рекорд по длине запуска бумеранга – 174 м с точным возвратом обратно. В прошлом бумеранг – боевое и охотничье оружие в Австралии, Древнем Египте, Южной Индии, Юго-Восточной Азии. Сегодня он используется в спорте, а также для активного отдыха на природе.

www.kendalldavis.us

30 ИЮЛЯ 1940

Родился Клайв Синклер, британский инженер-электронщик, создатель карманного калькулятора и серии домашних компьютеров. В 1981 г. королева Великобритании пожаловала ему рыцарское звание за изобретения, прославившие английскую корону (в частности, за разработку знаменитой ZX Spectrum).

www.worldofspectrum.org



31 ИЮЛЯ 1922

18-летний американец Ральф Самуэльсон, экспериментируя с обычными зимними лыжами, решил испытать их на воде: две широкие сосновые доски оснастил крепежом для ног, после чего успешно опробовал свое изобретение на водах озера в Лэйк Сити. Через несколько лет он же совершил первый прыжок с волны.

www.waterskimag.com

Моз@ика

Юбилейные Webby Awards

Мы уже неоднократно упоминали о том, что премия Webby Awards, имея статус эдакого Web-аналога киношного «Оскара», считается наиболее престижной в интернет-сообществе.

9 мая был оглашен список победителей 2006 года в 69 категориях. Как известно, лауреатов Webby выбирают два жюри – члены Международной академии цифровых искусств и наук и обычные пользователи Сети. Кстати, нынешняя церемония награждения, состоявшаяся 12 мая, была десятой, юбилейной. Сами понимаете, что лишь немногие из нескольких десятков победителей могут быть упомянуты в этой заметке, но мы постараемся представить все самые интересные ресурсы в последующих миниобзорах нашей интернет-мозаики.

Заслуги некоторых персон были оценены по достоинству – им вручены специальные премии, так сказать, вне номинаций и категорий. Доктор Роберт Кан, один из изобретателей протокола TCP/IP, отмечен за «вклад в развитие Всемирной Сети». «Прорывом года» признан проект «Социальная сеть MySpace.com», а ее создатели Том Андерсон и Крис де Вольф удостоены награды. А «Человеком года» стал колумнист газеты New York Times Томас Фридман, получивший за свою книгу The World is Flat: A Brief History of The 21st Century Пулитцеровскую премию.

Немногим ресурсам удалось добиться благосклонности и экспертов-академиков, и рядовых сетян. Согласитесь, что такую победу можно считать абсолютной. Два достижения подобного рода у нашего любимого Google Earth – в номинациях «Широкополосный сервис» и «Функциональность дизайна». На счету лидера еще один «дуплет» – двойным победителем в категории «Web-сервис» стала система Google Maps.

В число сайтов, получивших как собственно Webby Award, так и награду People's Voice, вошли также:

BBC News (*news.bbc.co.uk*) – «Новости»;

PostSecret (*postsecret.blogspot.com*) – «Net-искусство»;

Redken Haircolor (*www.redken-color.com*) – «Красота и косметика»;

The Huffington Post (*www.huffingtonpost.com*) – «Политический блог»;

Style.com (*www.style.com*) – «Мода»;

Epicurious.com (*www.epicurious.com*) – «Еда и напитки»;

The Onion (*www.theonion.com*) – «Юмор»;

2006 Sundance Film Festival (*festival.sundance.org/2006*) – «Кино»;

ESPN (*espn.com*) – «Спорт»;

Snopes (*www.snopes.com*) – «Странности».

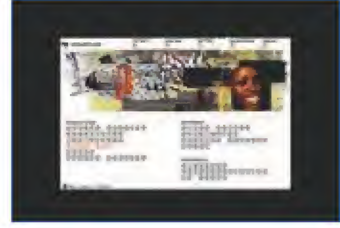
Кстати, отмеченные нами в прошлом выпуске интернет-мозаики bebopjeans.com и fabchannell.com также не остались без наград. Первый ресурс удостоен премии Webby от академиков в категории «Лучшее использование анимации», а второй – от них же в номинации «Музыка».

Блог



www.seewindowsvista.com
Ты готов к пришествию Vista?

Компания Microsoft уже начала массированную атаку на пользователей, готовя их к явлению Windows Vista народу. В рамках промо-кампании запущен и этот сайт. Признаемся, что выполнен он отлично. Разумно применена масса современных технологий – от flash до видео. В результате получается весьма исчерпывающая и наглядная картина, отображающая главные особенности и возможности будущей операционной системы.



www.pianographique.net
Музыкально-визуальные забавы

Заглянув на этот сайт, вы рискуете потерять кучу времени, так он затягивает. По большому счету его можно охарактеризовать как онлайновый аудиовизуальный сэмплер с интуитивно понятным интерфейсом. Коллажи из звуков и изображений, которые получаются в результате свободного полета ваших пальцев над клавиатурой (естественно, с нажатием клавиш), просто завораживают. Хочется творить еще и еще!



www.brilliantdreams.com/product/famous-dreams.htm
Шедевры, рожденные во сне

Компания Brilliant Dreams занимается изучением сна, а также предоставлением консультаций психолога (в основном связанных с этим состоянием сознания). Нас привлек один из разделов ее сайта, в котором собраны материалы о том, какие знаменитые произведения искусства, научные открытия, изобретения и даже спортивные новшества родились сначала в снах своих авторов. К ним относятся, например, всемирно известная Yesterday Пола Маккартни, «Франкенштейн» Мэри Шелли, «Мизери» Стивена Кинга, таблица Менделеева и т. д.



www.willard-wigan.com
Соперник Левши

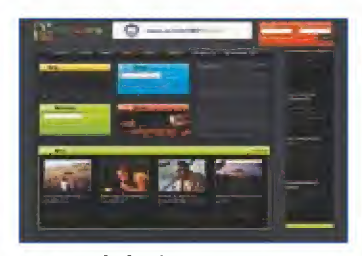
Творения Уилларда Вигана стоят в одном ряду с шедеврами таких мастеров микроминиатюр, как лесковский литературный герой Левша или наш соотечественник Николай Сядристый. Рассматривая фотографии с работами Вигана, не перестаешь удивляться мастерству художника. Статуя Свободы или лондонский мост Тауэр в игольном ушке. Крохотный ринг с фигурками боксеров, по размерам сравнимый со спичечной головкой. Выставкам произведений Вигана неизменно сопутствует успех у публики.

Сайт месяца »



2006.photobloggies.org
Лучшие фотоблоги

В мае проводилось несколько сетевых «раздач слонов». Всеобщее внимание, например, привлекло оглашение итогов ежегодного конкурса лучших фотоблогов Photobloggies.org. Нам остается запастись терпением и совершить пробежку по всем сайтам-номинантам и победителям. А их не так уж и мало.



www.melodytrip.com
Путешествие за мелодиями и ритмами

Лето – пора музыкальных фестивалей. Сайт Melodytrip может стать отличным подспорьем для меломана, еще не определившегося с тем, куда ему направиться в этом году. Навигация по сайту реализована очень удобно и грамотно. В процессе поиска можно задавать жанр, страну и другие критерии. А по каждому из фестивалей имеется масса информации, включая пресс-релизы организаторов и, естественно, ссылки на их официальные сайты.



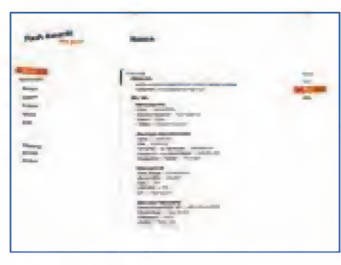
www.dogradiothailand.com
«Гав-гав, говорит Таиланд»

Странностей хватает и в реальной жизни, и во Всемирной Сети. Забота о братьях наших меньших, то бишь домашних любимцах, порой переходит все границы. О гостиницах, парикмахерских, ресторанах для кошек и собак мы уже наслышаны. А вот один из таиландских предпринимателей запустил первую в мире интернет-радиостанцию для песиков. Пока что она транслирует местную попсу (для собак или для человеческих особей?). Говорят, скоро начнутся и собачьи ток-шоу.



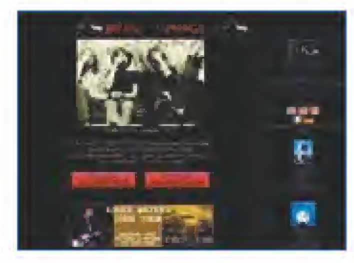
www.ourchopin.com
Наш Шопен

Признаемся честно, что в своих интернет-обзорах мы непростительно мало внимания уделяем классической музыке. Будем потихоньку исправлять положение и начнем с отличного сайта, посвященного гениальному польскому композитору и пианисту Фредерику Шопену. Создатели утверждают, что собрали полную коллекцию его произведений в MP3-формате. Но и кроме этого, на сайте немало интересного – викторины, биографические справки о лучших исполнителях музыки Шопена и т. п.



www.flashawards.ru
Флэшкам тоже раздают награды

Сегодня у нас в рубрике богатый улов информации о всевозможных интернет-наградах. Их, кстати, раздают не только в дальнем зарубежье, но и у наших соседей. Недавно был обнародован список победителей первого российского конкурса лучших сетевых флэш-проектов. Премии присуждались в девяти категориях. Списки номинантов и лауреатов, как и положено, размещены на официальном сайте мероприятия. По правилам в конкурсе могут принимать участие ресурсы из России, стран СНГ и Балтии.



www.brain-damage.co.uk
Обратная сторона Луны будет видна из Киева

Хотите услышать живое исполнение легендарного альбома Dark Side of the Moon, к тому же дополненное и другими популярными композициями великой группы Pink Floyd? У наших любителей качественного классического рока появился реальный шанс осуществить мечту, посетив концерт Роджера Уотерса 8 июня на киевском Олимпийском стадионе. За всеми околопинкфлойдовскими новостями следите на сайте Brain Damage. Если после концерта вы отошлете создателям сайта свой отчет, его обязательно опубликуют.



npocto-kpacota.livejournal.com
Красота – это страшная сила

Одна из наших любимых тем в интернет-мозаике – фоторесурсы. И действительно, рассматривать отлично сделанные снимки – одно удовольствие, вы не находите? Согласитесь, что имя лжеюзера, ведущего этот дневник, как нельзя лучше подходит к его содержанию. Кстати, я добавил его в свою френдленту сразу же после первого знакомства и стал семьсот девяносто третьим в списке друзей. Кстати, хозяин дневника честно признается, что не является автором публикуемых работ.

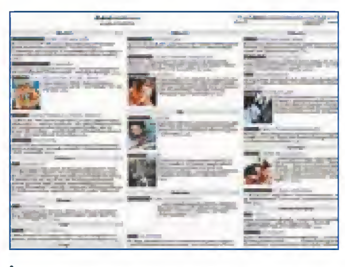
Моз@ика 2.0



www.blogjet.com



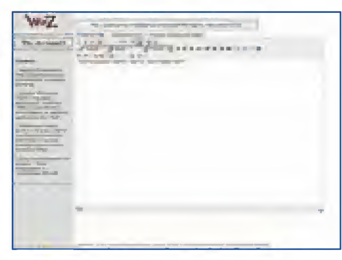
Многие пользователи «Живого Журнала» не мыслят жизни без замечательного клиента Semagic, с помощью которого они производят обновление своих дневников. А если вы ведете несколько блогов на разных хостингах? В таком случае очень полезной окажется утилита blogjet. Она «знакома» с двумя десятками популярных блогохранилищ, среди которых, кроме ЖЖ, имеются такие гиганты, как blogger, typepad, wordpress. Удручает одно – бесплатно можно пользоваться только 30-дневной триал-версией. Кстати, программа разработана в России.



jags.ru



В дополнение к известному «Живому Журналу» во Всемирной Сети появилась «Живая газета». На самом деле она является ближайшей родственницей ЖЖ, поскольку весь ее контент транслируется с livejournal и ресурс является своеобразным аггрегатором сообщений, опубликованных русскоязычными пользователями. Обновление происходит несколько раз в день. В настоящее время круг «первоисточников» ограничен примерно полутора сотнями самых популярных в Рунете лжеюзеров, среди которых такие звезды, как avva, dolboeb, exler, kitya, toster и многие другие.



www.worz.ru



Онлайновые офисные приложения потихонечку появляются и в русскоязычных вариантах. Совсем неплохое впечатление оставляет текстовый редактор Worz. Его интерфейс интуитивно понятен, да и совместимость с Word тоже радует. Тексты из/в Word копируются с сохранением форматирования. Предусмотрены работа с таблицами и редактирование свойств отдельных ячеек. Кроме обычных документов, программа умеет работать и с HTML. Созданные в редакторе тексты совершенно спокойно можно отправлять на печать, предварительно просмотрев, как это будет выглядеть.



www.scandoo.com

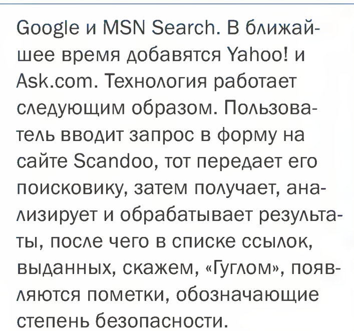


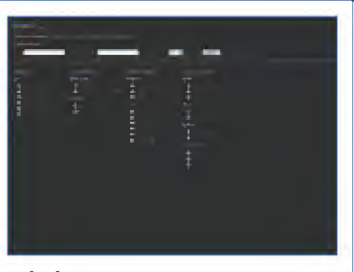
От офисных приложений и аггрегаторов новостей разработчики, следящие за модой Web 2.0, перешли к таким серьезным вещам, как вопросы безопасности и защиты от вредоносных вирусов, «червей» и всяческого spyware.

Один из первых опытов в этой сфере представлен на scandoo.com. Система распознавания опасностей интегрирована с популярными поисковиками. Сейчас в их числе Google и MSN Search. В ближайшее время добавятся Yahoo! и Ask.com. Технология работает следующим образом. Пользователь вводит запрос в форму на сайте Scandoo, тот передает его поисковику, затем получает, анализирует и обрабатывает результаты, после чего в списке ссылок, выданных, скажем, «Гуглом», появляются пометки, обозначающие степень безопасности.

Кстати, в настройках имеется возможность указывать нежелательные темы типа «наркотики», «секс», «оружие», и тогда сайты, на которых вполне вероятно размещение материалов, имеющих отношение к указанным ключевым словам, также будут маркированы.

В настоящее время разрабатывается плагин, позволяющий встраивать инструментарий Scandoo в браузеры.

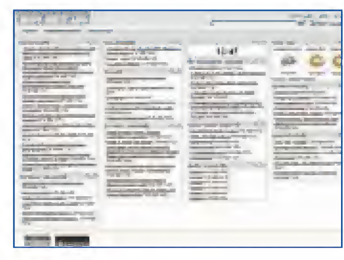




splashr.com



Количество околофликровских сайтов возрастает с лавинообразной скоростью. Вот и splashr представляет собой нечто вроде настраиваемого интерфейса для просмотра снимков, размещенных на flickr. Достаточно указать тег и/или имя пользователя, выбрать стиль (тип слайдшоу, рамочки и т. п.), нажать кнопку и наслаждаться не только самими фотографиями, но и собственно их презентацией.

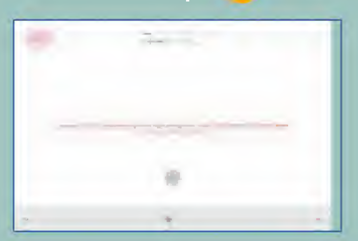


www.bim.net.ua



Наконец-то в нашем обзоре Web 2.0 появился и украинский проект. Коллектор региональных новостей, разработанный ООО «БИМ» из Днепропетровска, собирает, обрабатывает и выдает новости от отечественных зарегистрированных СМИ, а также от некоторых официальных органов. Ресурс пока находится в состоянии беты, и еще рановато судить о его потенциальных способностях.

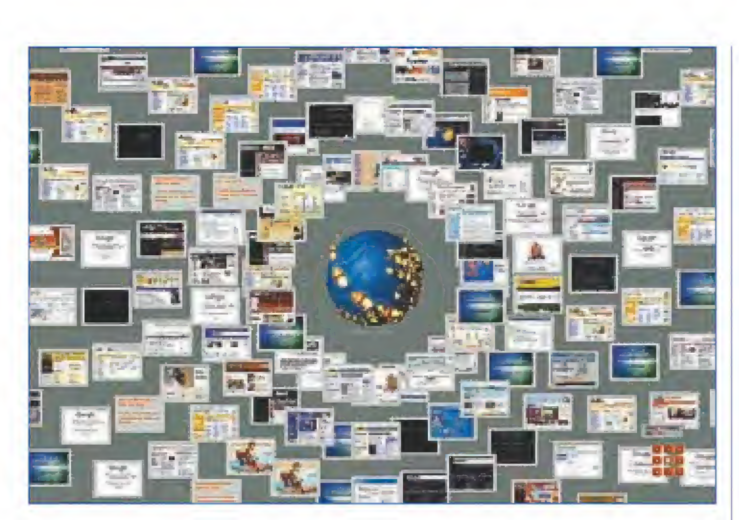
Сайт месяца »



www.love-lines.com

От любви до ненависти один шаг

Удивительно элегантный и красивый ресурс, отображающий «эмоциональный ландшафт» блогосферы. В нижней части экрана расположен «регулятор», крайними точками которого являются «любовь» и «ненависть». Передвигая слайдер в разные положения, вы будете получать картинки или цитаты из блогов, соответствующие «выставленным» эмоциям.



www.swarmthe.com



Очень оригинальный ресурс, не похожий ни на что другое. Работает за счет поддержки пользователей, загрузивших и запустивших небольшое приложение. В результате перед глазами человека, заглянувшего на сайт, открывается удивительная картина, составленная из скриншотов сайтов, где в данный момент находятся те самые сетенавты, у которых работает упомянутая маленькая программа. Более того, отображаются их переходы с одного ресурса на другой. Кстати, все картинки – кликабельны и, щелкнув по любой из них, вы перейдете по соответствующей ссылке. Разумеется, Swarm выдает наглядное представление о сетевых предпочтениях определенной выборки онлайнового населения. Первое, что бросается в глаза, – обилие скриншотов с легко узнаваемым логотипом Google, а также большое количество спортивных, новостных, эротических и развлекательных ресурсов. Что ж, все правильно. Сетенавты любят поиск, новости, спорт и секс.



www.ontext.info



Русскоязычный онлайновый сервис ontext.info обеспечивает своих пользователей весьма удобным механизмом публикации в Сети текстовых материалов.

Его способности окажутся полезными, например, при создании простейшего блога с RSS-каналом или для сохранения больших текстовых фрагментов с последующим просмотром с любого компьютера. Даже незарегистрированный пользователь обладает здесь определенными правами – установить пароль на доступ к своему документу или отослать сообщения о тексте по электронным адресам друзей.

Естественно, после регистрации перечень доступных опций расширяется. Теперь пользователь может давать созданным страничкам собственные названия, редактировать уже опубликованные записи, собирать все документы на одной странице и организовывать RSS-поток, экспортировать форму ontext на свой сайт.



krun.ch



Я не знаю, насколько полезным на практике может быть онлайновый архиватор, однако решил включить его в обзор в качестве примера приложения такого рода. Разработчики не считают рассмотренную программу заменителем традиционных средств сжатия и тем не менее полагают, что в некоторых случаях их творение способно облегчить жизнь пользователям. Krun.ch допускает загрузку в Сеть десяти файлов и их архивацию в онлайне и наоборот – онлайновую распаковку после загрузки сжатого файла.



fotorss.ru



Еще один новый рунетовский проект. И опять аггрегатор. На сей раз в одну ленту собираются материалы из фотоблогов. RSS-потоки на данный ресурс от фотоблоггеров принимаются при соблюдении двух условий – минимум текста и наличие полноразмерных фотографий или превью такого формата, чтобы по ним можно было оценить художественные достоинства снимков. Все правильно, поскольку при этом фактически проводится отбор достойнейших работ, заслуживающих внимания посетителей сайта.



Internet TOP 10: выбор редакции

Олег Данилов

У каждого редактора и обозревателя «ДПК» есть любимые книги, игры, программные продукты и, конечно же, Web-сайты, занесенные в *Favorites*. Сайты, которыми мы пользуемся каждый день и считаем лучшими. Именно о них сегодня и расскажем.

Мы намеренно не внесли в перечень Web-ресурсы, используемые исключительно для работы (таких, как вы сами понимаете, у нас немало), только те сайты, которые посещаем именно потому, что нам это интересно, те, без которых не можем себе представить ежедневный Web-браузинг. Хотя здесь нередки случаи, когда наша работа и наши увлечения совпадают – что, согласитесь, весьма приятно.

Если посмотреть на вступительную иллюстрацию к данной статье, представляющую собой своеобразный вариант безумно популярного на сайтах Web 2.0 тегового облачка, отражающего предпочтения редакции «ДПК», легко заметить определенные тенденции, как нельзя лучше демонстрирующие наиболее типичную модель использования Интернета. Во главе угла, естественно, новости, благодаря оперативности и доступности Web-СМИ по сравнению с традиционными. Вторые по популярности – блоги, форумы и разнообразные сообщества, что опять-таки ожидаемо, ведь именно комьюнити – базис современного Интернета. Ну а дальше идут теги ресурсов, объединяющих основные интересы сотрудников редакции – hardware, игры, кинофильмы, софт, фотография, музыка, юмор и прочее. Думаю, подобный слепок Сети характерен и для вас, наши читатели, а представленные нами ресурсы «прописались» и в ваших закладках.

Даже учитывая, что некоторые сайты встречаются в TOP 10 многих сотрудников «ДПК», среди них есть и уникальные ресурсы. Рекомендуем посетить их все – вполне вероятно, вы найдете для себя массу полезного и интересного и занесете эти ссылки в список «Избранного».

Олег Данилов, главный редактор «Домашнего ПК»



www.livejournal.com
www.meteoprog.com.ua
www.f1news.ru
googlesightseeing.com
gmail.com
wikipedia.org
www.ag.ru
kino-govno.com
pandora.com
www.albatross18.com

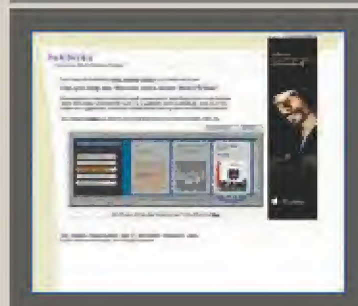
Мой день, как правило, начинается с *www.livejournal.com* – при этом сам я пишу редко, в основном читаю заметки своих друзей. Затем обязательно «прогуливаюсь» на *www.meteoprog.com.ua* (что-то погода в последнее время преподносит один сюрприз за другим) и *gmail.com* – дополнительный почтовый ящик в современном Интернете вещь жизненно необходимая.

Поскольку я страстный фанат Formula 1, то *www.f1news.ru* – лучший и старейший русский сайт, посвященный Королевским автогонкам, – стал для меня родным. Ежедневное чтение новостей и изучение энциклопедии F1 – обязательный ритуал даже в межсезонье. Сайт *googlesightseeing.com* позволяет мне совершать увлекательные виртуальные экскурсии, ведь сплоченное сообщество любителей Google Earth каждый день находит удивительные объекты на нашей родной Земле.

AG.ru привлекает потрясающей базой данных по компьютерным играм и оперативностью. Здесь всегда можно найти ссылки на самые свежие патчи, демо-версии и видео. *Kino-govno.com* ценен отличными, очень грамотными рецензиями на фильмы, и мнение их авторов зачастую полностью совпадает с моим собственным, так что этому ресурсу я доверяю.

Сайт MMOG Albatross 18 попал в список благодаря моему увлечению данной игрой и очень динамичному развитию проекта, дополнения к которому выходят почти ежедневно. Ну а Wiki – это просто бесценный кладезь энциклопедической информации.

pandora.com



По моему мнению, Pandora, созданная на основе знаменитого Music Genome Project, – один из лучших сайтов Web 2.0. Познакомившись с данным ресурсом, я практически перестал пользоваться медиапроигрывателем. Музыка мне доставляется прямо из Интернета, при этом всегда разная и именно тех стилей и исполнителей, которые мне больше всего нравятся. Достаточно вбить в окно поиска название песни или имя исполнителя, и Pandora создаст вашу собственную радиостанцию с произведениями, близкими по стилю указанному. А еще здесь есть возможность делиться каналами с друзьями и общаться.

Максим Капинус, обозреватель



www.livejournal.com
www.dirty.ru
itc.ua/forum
motosoft.net.ru
www.ag.ru
www.google.com
www.photosight.ru
www.hl-inside.ru
fileforum.betanews.com
www.infostore.org

Я был и сам удивлен, когда оказалось, что большинство сайтов из приведенного списка расцениваются мной в основном как новостные ресурсы, откуда берется информация из самых разных областей.

«Живой журнал» (*livejournal.com*) является первым ресурсом, который открывается в моем браузере в начале дня. Именно здесь я узнаю об интересных фактах и новостях, связанных с локальными или мировыми событиями.

Огромная база игр и опять же информация о проектах черпается из самого популярного игрового ресурса Рунета – AG.ru, а для получения более детальных сведений любимой Half-Life 2 и многочисленных модах к ней приходится посещать российский фан-сайт (*www.hl-inside.ru*).



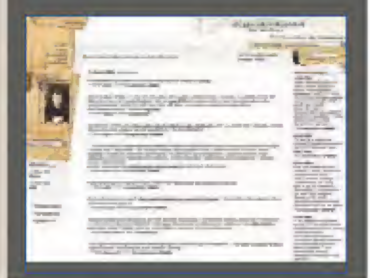
Как владельца телефона Motorola, меня интересуют форумы одного из ресурсов, где собираются энтузиасты с целью обмена опытом по улучшению своих аппаратов (*www.motosoft.net.ru*). Для ответов на вопросы читателей и пояснений по поводу своих статей часто захожу на ITC Online Forum (*itc.ua/forum*).

Зарегистрировавшись на Фото.сайте (*www.photosight.ru*) более трех лет назад, я регулярно посещаю клуб, размещая свои любительские снимки. Второго такого серьезного и качественного ресурса с галереями пользователей на просторах русскоязычного Интернета до сих пор не появилось.

Напоследок отмечу, что из всех поисковых серверов предпочитаю лишь Google (*google.com*), отлично справляющийся с любыми поставленными задачами.

www.dirty.ru

Летом 2002 г. я обнаружил отличный блог (впрочем, тогда это слово было мне неизвестно) и с тех пор посещаю его постоянно. Тут можно узнать и об интересных сайтах, которые сам случайно я никогда бы не нашел, и новости совершенно разного рода. Кроме того, именно здесь зачастую появляются неологизмы интернет-лексикона и популярные карикатуры.



Олег Касич, обозреватель



www.korrespondent.net
www.dynamo.kiev.ua
www.google.com
www.itc.ua
www.livejournal.com
www.overclockers.ru
www.ixbt.com
www.kinoshka.com
www.meteoprog.com.ua
www.exler.ru

Желание всегда оставаться в курсе событий, происходящих в мире и в нашей стране, заставляет наведываться на *www.korrespondent.net*, представляющий собой хороший новостной ресурс. Достаточно широкий тематический охват, приемлемая форма подачи материалов и высокая оперативность располагают к посещению сайта по несколько раз в день.

Поиск необходимой информации является неотъемлемой частью как работы, так и повседневной жизни, и *www.google.com* в данном случае пока вне конкуренции. Другие сервисы, предоставляемые Google, еще не являются для меня предметом первой необходимости, а вот поисковая система используется ежедневно. Причем это происходит настолько часто, что впору было бы установить специальную панель инструментов, однако я пока предпочитаю набрать в адресной строке «goo...» и подтвердить свой выбор из автоматически предлагаемого браузером списка наиболее посещаемых ресурсов.

www.dynamo.kiev.ua

Интернет-утро, как правило, начинается с *www.dynamo.kiev.ua*. Прежде всего, здесь радует ежедневная сводка футбольных новостей, эксклюзивные интервью с игроками и специалистами, подробные отчеты о прошедших матчах не только клуба, но и национальной сборной команды. Качество этого ресурса уже длительное время поддерживается на высоком уровне.





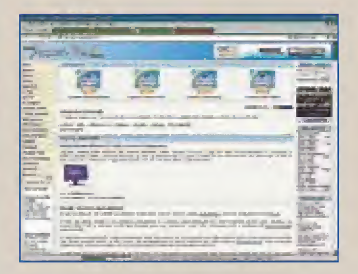
На корпоративном сайте *www.itc.ua* меня, как правило, интересуют бизнес-новости локального IT-рынка и обсуждение различных тем на форуме. А отличные новостные подборки IT-направленности я нахожу на *www.overclockers.ru*, где также отслеживаю появление новых разнообразных системных утилит, которые впоследствии могут оказаться полезными в наших тестированиях. Сайт *www.ixbt.com*, помимо hard-ware-направленности, для меня привлекателен еще и наличием весьма посещаемого форума, имеющего тематическое разнообразие.

Роман Оберемко, обозреватель



overclockers.ru
nnm.ru
ag.ru
pravda.com.ua
zhurnal.lib.ru
interesniy.kiev.ua
nixp.ru
techpowerup.com
afisha.org.ua
metromir.com/menu_tel_ukr.php

Сайт *overclockers.ru* интересен мне сразу по двум причинам – из-за моего увлечения компьютерным «железом», разгоном всего, что только можно в домашнем ПК, и, конечно же, он помогает в работе, так как там публикуются самые последние новости мира hardware. Конференция, посвященная различным техническим вопросам, является одной из самых крупных в Рунете. Подробнейшие технические характеристики новинок, информацию о софт- и вольтмодах, моддинге, динамике рынка компьютерных комплектующих помогает узнавать TechPowerUp (*techpowerup.com*).

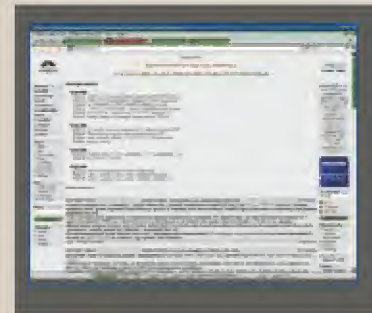


Когда теряешь оптимизм, настроение поднимает NoNaMe (*nnm.ru*), кроме того, на этом сайте можно найти много интересных сведений о, казалось бы, самых прозаичных и повседневных вещах. Для тех, кто интересуется различными видеоиграми (а их много), *ag.ru* предложит обзор новинок. Кроме того, ознакомившись на сайте с последними играми и проектами, можно избежать нежелательных покупок.

Каждый хочет быть в курсе событий, происходящих в его стране, и я не исключение из правила. Любимым ресурсом, предоставляющим исчерпывающую информацию и горячие новости, является «Украинская правда» (*pravda.com.ua*).

Я увлекаюсь поэзией и драматургией, и мне очень интересно почитать произведения никому не известных авторов. Обсудить их, а иногда и найти себе друзей помогает «Самиздат» (*zhurnal.lib.ru*), один из разделов «Библиотеки Мошкова». О новинках культурной жизни, о репертуаре театров и кинотеатров можно узнать из «Афиши» (*afisha.org.ua*).

nixp.ru



Увлечение альтернативными операционными системами, в частности Linux, доставляет довольно много неудобств, поскольку найти какую-либо информацию, обзоры программ да и просто новости «пингвиньего» мира – очень непростое занятие. На этом портале собрано все, что необходимо как начинающему пользователю, так и гуру.

Максим Потапов, заместитель главного редактора

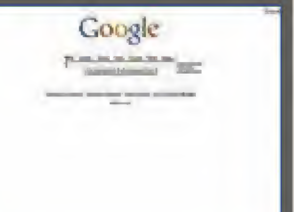


www.google.com
www.korrespondent.net
www.newsru.com
www.theinquirer.net
www.ixbt.com
www.fcenter.ru
www.exler.ru
www.oper.ru
www.ej.ru
www.cnn.com

Хотя в моем Internet Explorer закладок нет, их функцию выполняет выпадающее окно адресной строки. И там наберется с десяток «фаворитов» – сайты, которые я посещаю каждый день, причем по многу раз. *Theinquirer.net*, *ixbt.com* и *fcenter.ru* – это, конечно же, профессиональное. Существуют и другие хардверные ресурсы, используемые мной ежедневно, но вышеуказанные позволяют держать нос по ветру без особых усилий. Особенно хорош *www.theinquirer.net* – его оперативность, осведомленность и, так сказать, кругозор выше всяческих похвал, плюс этот неподражаемый английский стиль... В общем, с ними не соскучишься, к тому же, вряд ли бы я лучше них справился с поиском актуальных новостей по десяткам и сотням сайтов и компаний. Всегда интересны свежие новости и на *www.ixbt.com*, однако жаль, что тесты здесь теперь публикуются не так часто. В отношении сравнительных обзоров привлекателен *www.fcenter.ru*, новостную ленту которого можно охарактеризовать как «только избранное».

www.google.com

Нельзя сказать, чтобы этот или какой-либо другой сайт был моим любимым, но без Google свое пребывание в Интернете я не мыслю. В моем Internet Explorer уже давно нет закладок, хотя когда-то их насчитывалось под сотню, и они были разбиты на тематические разделы. Зачем помнить и знать все эти сайты, если можно спросить у «Гугла»? Неясным остается одно: или это Google такой умный, или же я научился так хорошо подбирать ключевые слова...



Все остальные онлайновые ресурсы в моей десятке – это средство от скуки. Наблюдать за событиями в Украине и России сейчас – все равно что смотреть политический триллер, и *www.korrespondent.net* и *www.newsru.com* (как, впрочем, и *www.cnn.com*) служат своего рода «программами советского телевидения», которые представляют «политкорректный» взгляд на действительность. Но гораздо интереснее, конечно же, слушать «вражеские голоса» на *www.ej.ru*, где, в частности, выступает и Шендерович, а также на одном из украинских сайтов, где кроме прочих вещает Коробова.

Наконец, в свободное от высоких технологий и политики время заглядываю на *www.exler.ru* и *www.oper.ru* – не так много в Интернете ежедневников, которые интересно читать независимо от того, согласен я с авторами во всем или нет.

Александр Птица, редактор



www.livejournal.com
dtf.ru
google.com
del.icio.us
sat-digest.com
rottentomatoes.com
beatles.ru
gismeteo.ru
flickr.com
korrespondent.net

В принципе, в моем ежедневном интернет-меню значится гораздо больше десятка ресурсов. Посему выбор оказался весьма нелегкой задачей, причем основными критериями стали практическая ценность, доверие к сайту как источнику информации, а также возможность общения.

Полагаю, мало кто будет возражать на утверждение о том, что самая лучшая поисковая машина на сегодняшний день работает под знаменами Google (*google.com*). Но мое ежедневное общение с «Гуглем» не ограничивается только поиском, поскольку активно используются Google Calendar (*google.com/calendar*) и почта Gmail (*gmail.com*).

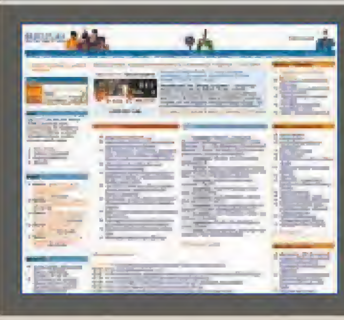
О «Живом Журнале» (*livejournal.com*) могу сейчас и не говорить, так как неоднократно готовил материалы о нем для нашего издания. По-прежнему он остается в числе фаворитов.

Общеполитические новости из родной страны и зарубежья предпочитаю читать на «Корреспонденте» (*korrespondent.net*). На мой взгляд, они представлены наиболее взвешенно. Кроме того, контент сайта не страдает излишней «желтизной».

Не так давно я обзавелся системой спутникового телевидения. *Sat-digest.com* стал отличным инструментом отслеживания изменений, происходящих буквально ежедневно (появление и уход каналов, включение и выключение кодировок и т. п.).

Серфингом Всемирной Сети я занимаюсь как дома, так и на работе. И в этой ситуации мне здорово помогает сервис закладок *del.icio.us*.

beatles.ru



Моя жизнь всегда была неотделима от музыки ливерпульской четверки. Если бы не было *beatles.ru*, я бы нашел какой-то другой подобный сайт. Однако прелесть данного ресурса именно в сформировавшемся здесь замечательном комьюнити единомышленников, с многими из которых я теперь общаюсь не только в онлайне. Надо сказать, что интересы сообщества не ограничиваются «битлами». В темах весьма оживленного здешнего форума вы найдете и рок, и кантри, и фолк, и диско. Кстати, публика тут собирается очень доброжелательная и интеллигентная, а это выгодно отличает *beatles.ru* от многих других интернет-тусовок.

Сергей Светличный, заместитель главного редактора



www.livejournal.com
www.elderscrolls.com/forums
itc.ua/forum
www.bluesnews.com
korrespondent.net
www.google.com
gamemag.ru
dpreview.com
betanews.com
www.meteoprog.com.ua

Все часто посещаемые мной сайты – либо новостные ленты, либо форумы. Что, впрочем, и неудивительно. Как и многие другие сотрудники «ДПК», я регулярно захожу на форум нашего издательства, в свою френдленту в *LiveJournal*, на *Korrespondent.net*, ищу необходимую информацию на Google. Из «уникальных» ресурсов – отличная лента BetaNews (*betanews.com*), посвященная свежим релизам и последним бета-версиям ПО и охватывающая почти все новинки software.

Digital Photography Review (*dpreview.com*) – один из самых авторитетных ресурсов в области цифровой фотографии, его обзоры отличаются просто-таки исчерпывающей информацией, а на форумах встречаются и обычные фотолюбители, и настоящие профессионалы, и даже представители компаний – производителей фототехники.

Когда нужно получить сведения о погоде на ближайшие дни, я захожу на METEOPROG (*www.meteoprog.com.ua*) – здесь дается прогноз не на весь день, а на разное время суток отдельно, да еще и обновляется он по нескольку раз в день.

Из игровых ресурсов чаще всего посещаю американский Blue's News (*www.bluesnews.com*) и российско-украинский GameMAG.ru (*gamemag.ru*). Первый, на мой взгляд, предлагает самую удачную смесь из новостей/скриншотов/интервью/ревью и прочей околоигровой информации, а на втором находятся весьма любопытные пользовательские блоги и оживленная форумная тусовка.

The Elder Scrolls Forums, www.elderscrolls.com/forums



Официальный форум игр серии The Elder Scrolls посещаю уже не один год – первый раз туда попал через пару месяцев после выхода Morrowind и с тех пор захожу на него практически ежедневно. Ведь именно здесь собирается «цвет» моддерского комьюнити (сначала для Morrowind, а теперь еще и Oblivion). Если вы хотите быть в курсе всех новинок модостроения для этих игр и первыми узнавать о свежих релизах или ходе разработки какого-либо мода, то лучшего ресурса просто не найти – в одном только разделе Oblivion Mods ежедневно обновляется почти 200 тем.

Алексей Фингерут, редактор DVD-диска



livejournal.com
www.ag.ru
www.exler.ru
www.oper.ru
www.amnezja.org
www.overclockers.ru
www.korrespondent.net
forum.od.ua
vip.lenta.ru
www.mobile-review.com

Отобранные Web-сайты объединяет один общий признак – получаемая через них информация мне не только интересна, но и доставляет удовольствие. Большое влияние на мой выбор оказал тот факт, что я люблю авторскую подачу материала, особенно, если она делается с юмором.

Сама по себе задача – отобрать десять сайтов – сложна и неприятна. Даже обидно определять только несколько лучших, отбрасывая еще пару десятков достойных кандидатов. В работе, например, я хожу на ряд специализированных ресурсов, которые хоть и посещаю реже, зато использую активнее.

В то же время нельзя сказать, что каждый сайт «абсолютно хорош» и интересен на 100%. Скорее, у любого сервера есть два-три действительно отличных раздела, а все остальное может быть лишь слабым ненужным довеском. Так, например, *ag.ru* – это, в первую очередь, огромный и качественный справочник; *exler.ru* – видеорецензии, «банизмы» и смешной блог; *oper.ru* – довольно циничные рассуждения на тему «почему мы живем так плохо, и не виноваты ли в этом мы сами»; *amnezja.org* – сайт для желающих узнавать о новинках software первыми; *overclockers.ru* – объективные тесты железа для тех, кто знаком с оверклокингом; *korrespondent.net* – последние события в Украине; *vip.lenta.ru* – на удивление толерантные «вражеские» новости; *forum.od.ua* – быстрозагружаемый локальный ресурс; *mobile-reviews.com* – глубокие обзоры с авторской оценкой плюс масса интересных материалов.

www.livejournal.com



Несколько лет назад я бы не поверил, что буду называть любимым именно этот сайт. *Livejournal.com* имеет множество неоспоримых достоинств. Так, степень откровенности и художественной выразительности собственных заметок определяет только сам «ЖЖ'ист». Как следствие, не только легко писать, но и весьма увлекательно читать то, что «без купюр» излагают интересные тебе люди.

И если раньше всякая ерунда рождалась в моей голове и вскорости бесследно умирала, то теперь она конспектируется, каталогизируется и доводится до сведения благодарной общественности.

Всегда в движении новые сервисы от Google

Александр Птица

Пожалуй, ни одна из крупных компаний, активно работающих во Всемирной Сети, не может похвастать такой скоростью разработки и внедрения разнообразных новых сервисов, как Google. С момента публикации нашего обзора о гуглевских службах и ресурсах прошло буквально несколько месяцев, но уже требуется серьезный апдейт. Его мы и предлагаем вашему вниманию.

Google Calendar

google.com/calendar

Календарь, он же органайзер или ежедневник, – весьма полезная вещь для делового человека. Разработчики из Google постарались сделать запущенный несколько месяцев назад сервис как можно более функциональным и удобным для пользователей. И действительно, создав собственный органайзер в рамках Google Calendar, я в полной мере смог оценить его достоинства, особенно во время подготовки к визиту на E3 и формирования расписания встреч на выставке.

По-настоящему интуитивно понятный интерфейс, отличная интеграция с Gmail, возможность «делиться» своими записями с друзьями и коллегами – подобные фичи весьма привлекательны. Но давайте обо всем по порядку.

Добавление событий – операция крайне простая. После клика на нужном часе нужного дня открывается форма, куда и записываются сведения о них. В дальнейшем эту информацию можно корректировать и редактировать. В случае изменения времени достаточно просто «перетащить» событие в другое место.

После создания записи о мероприятии вам не возбраняется пригласить друзей или коллег, заинтересованных в участии в нем, на его обсуждение. Так что все сведения, соображения и дискуссия по этому поводу будут находиться в одном месте, а это согласитесь, очень удобно.

У пользователя есть возможность обзавестись сразу несколькими календарями (скажем, один – рабочий, а другой – домашний). Для того чтоб они не путались, предусмотрено выделение разными цветами.

Если есть необходимость сделать свой календарь публичным, то никаких проблем не будет и с этим. Более того, подключив «зашаренный» календарь своего коллеги, вы увидите оба расписания событий на одном экране.

Кстати, эта особенность оказывается очень полезной при синхронизации своих планов с публичными календарями, созданными, скажем, кинопрокатчиками,



организаторами гастролей и спортивных соревнований. Предусмотрен также и поиск по ним.

В рамках интеграции с Gmail Google Calendar «понимает» даты и события, упомянутые в сообщениях по электронной почте, и добавление в календарь нужных проводится непосредственно с Gmail. Правда, здесь еще не до конца проработаны нюансы, связанные с разноязычием пользователей. С английским все получается без ошибок, с русским же пока есть проблемы.

И, наконец, нужно сказать, что напоминания о предстоящих событиях рассылаются по электронной почте или в виде SMS-сообщений на сотовые телефоны, но, к сожалению, наши операторы эту услугу пока не предоставляют.

Google Notebook

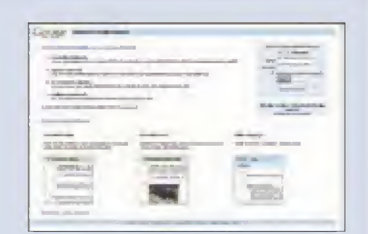
google.com/notebook

Google продолжает баловать пользователей Интернета полезными и приятными сервисами. К таковым отнесем и недавно появившуюся записную книжку Google Notebook. Пока она доступна только пользователям Internet Explorer. Для того чтобы подключиться к услуге, следует загрузить и установить небольшую программу, после чего, не

выходя из браузера, вы сможете добавлять новые записи в свой сетевой блокнот.

Выделив интересующий вас текст на Web-страничке, вызовите контекстное меню щелчком правой кнопки мыши. Вы увидите появившийся в нем новый пункт Note it. Вот он-то и отвечает за пополнение содержимого записной книжки. Кроме того, владелец Goggle Notebook вскоре заметит, что при пользовании поисковыми машинами (тем же Google) в результатах поиска добавится опция Note this, также напрямую связанная с блокнотом.

Как и в случае с календарями, с целью более грамотной структуризации записей можно создавать любое количество «ноутбуков», а каждый из них делить на секции. Кроме того, вы имеете право присвоить записной книжке статус как приватной, так и общедоступной.



Google Co-Op

google.com/coop

Специалисты из Google всегда стремились повысить эффективность поиска информации. Работа в этом направлении в компании ни на минуту не останавливается.

В середине мая был представлен новый сервис Google Co-Op. Для его функционирования задействованы две стороны – поставщики информации (contributors) и ее потребители (users). А работает эта система следующим образом. В рамках каждой темы (скажем, «Здоровье», «Аудиотехника» и т. п.) имеется набор меток, например «Сравнение цен», «Обзоры» и прочие нужды подобного рода. Поставщик волен присваивать Web-страницам или их наборам те метки, которые он считает нужными. А пользователи могут подписаться на информацию от него, и тогда результаты поиска по заданным темам и меткам будут включать сведения о сайтах, которые рекомендует поставщик.

Пока сервис работает только с английским языком.

Google Trends

google.com/trends

Одновременно с Google Notebook и Google Co-Op был запущен сервис Google Trends, отображающий тенденции, которые просматривают в характере запросов к поисковой машине Google. В принципе, этот инструмент будет особенно полезен тем, кто серьезно занимается интернет-маркетингом, но и обычный любознательный пользователь найдет для себя интересное занятие.

Google Trends анализирует запрос, который вы предложили, и вычисляет отношение количества поисков, относящихся к нему, к общему количеству произведенных поисков. Результат выдается в форме графика. Второй график отображает число упоминаний о предмете вашего интереса в Google News.

Нетрудно догадаться, что после того как в процессе тестирования я ввел слово «Ukraine», выданные системой две кривые имели четко выраженные пики во временном промежутке, соответствующем концу 2004 г. (выборы Президента и памятные всем нам их последствия).

Кроме графиков, Google Trends предоставляет информацию о городах и регионах, откуда поступило больше всего поисковых запросов с интересующим вас словом или словосочетанием.

Любопытные вещи вы можете выяснить, если в строке поиска укажете несколько запросов, разделив их запятыми. В этом случае изучение уровня интереса к различным темам и тенденций его изменения очень упрощается, поскольку все графики выводятся на одной координатной сетке, что очень наглядно отображает динамику развития ситуации.

Google Spreadsheets

google.com/googlespreadsheets/tour1.html

На момент подготовки этого материала сервис электронных таблиц еще не был запущен в эксплуатацию. Работал только небольшой виртуальный путеводитель, рассказывающий об основных его особенностях. Из всей доступной на сегодня информации выделим сведения о совместимости с форматами CSV и XLS. Разработчики уверяют, что формулы или элементы форматирования в таблицах, загруженных в Google Spreadsheets, никоим образом не пострадают.

Google Desktop 4

desktop.google.com

Мощный инструмент индексации и поиска локальной информации Google Desktop «дорос» до четвертой версии, в которой, естественно, появилось немалое количество полезных дополнений.

Основной элемент интерфейса – боковая панель, обитающая на Рабочем столе Windows. Именно она обеспечивает доступ ко всем стандартным (для этой программы) опциям. Среди них назовем обращение к электронной почте (естественно, в первую очередь имеется в виду Gmail), раздел новостей (общеполитические, биржевые, погода), слайдшоу картинок с локальной машины (или из RSS-потоков), записная книжка для заметок и перечень задач, быстрый просмотр часто используемых локальных и онлайновых документов, заголовки из RSS-потоков, на которые подписан пользователь и, наконец, системный монитор, информирующий о текущем состоянии ресурсов компьютера.

Мы уверены, что стандартный набор будет в ближайшем будущем расширяться, поскольку Google совершенно бесплатно предоставляет разработчикам инструментарий, позволяющий создавать дополнительные элементы боковой панели с новыми свойствами.



ИгроWeb
Новые веяния


Александр Птица

Модные тенденции Web 2.0 постепенно начинают проявлять себя в далеких друг от друга тематических нишах Всемирной Сети. Мы уже говорили о современных подходах к созданию онлайновых органайзеров и офисных приложений, новостных ресурсов, фотохранилищ. Пришла пора рассказать о некоторых сайтах, имеющих отношение к такой популярной теме, как игры.



Gibbity gibbity.com

Читая дискуссии на форумах игровых сайтов, иногда страстно желаешь, чтоб некоторые их участники хотя бы раз самостоятельно написали обзор какой-то игры и выставили его на всеобщее обозрение. Критиковать горазды все, а вот грамотно изложить собственное мнение – это совсем другое дело.

Отличное поле для первых публикаций (если вы владеете английским) – сайт Gibbity, где любой зарегистрированный пользователь может разместить свою рецензию. Атрибуты Web 2.0 присутствуют здесь в изобилии. Прежде всего отметим социальный характер ресурса, выраженный в его подзаголовке – «коллективные игровые обзоры». Участники сообщества наделены правом формировать сети друзей и так называемые фокус-группы, посвященные, к примеру, проектам определенного жанра или продуктам от конкретного издателя. Естественно, предусмотрена система, в рамках которой участники сообщества оценивают опубликованные обзоры.

Не забыли разработчики ресурса и о теговом облачке, в котором, кстати, к моменту написания этого материала самым крупным шрифтом была выделена метка «PC».

Есть здесь и совсем оригинальные развлечения. Ежедневно на титульной странице вывешивается цитата из игры. Задача – угадать откуда.

Arcaplay arcaplay.com

Маленькие онлайновые игрушки пользуются в мире не меньшей, а может, и большей популярностью, чем монструозные MMOG. В принципе их поиск в Интернете особого труда не составляет. Суть в том, чтоб не заблудиться во всем их многообразии и найти достойные забавы. Похоже, создателям Arcaplay удалось предложить посетителям действительно удачные проекты (большинство из них выполнено с применением флэш-технологии). Пройдя процедуру регистрации, пользователь получает в распоряжение личную страничку, на которой любой может увидеть, каким играм он отдает предпочтение. Кроме того, у зарегистрированных членов сообщества есть право присваивать им собственный рейтинг и «тегировать» их. А еще можно бесплатно получить коды для размещения любой игрушки из закромов Arcaplay на своих сайтах.



Millions of Games *millionsofgames.com*

Мой личный фаворит среди всех ресурсов, упомянутых в данном обзоре. С одной стороны он представляет собой отличный путеводитель по миру онлайновых игр для массовой аудитории (так называемые «казуальные игры»), с другой – чем-то напоминает сервисы социальных закладок, о которых мы рассказывали в прошлом номере журнала. Даже его создатели признались в том, что источником вдохновения при его разработке служили уже известные нашим читателям del.icio.us и flickr.com.

Короче говоря, здесь реализована идея совмещения линклиста, включающего ссылки на конкретные игры (а их ни много ни мало, а целых семь с лишним тысяч штук), размещенные в самых разных уголках Всемирной Сети, с тегированием и элементами социальных сетей.

Кстати, от названия сайта Millions of Games образована аббревиатура MOG, а пользователей здесь кличут «моггерами».



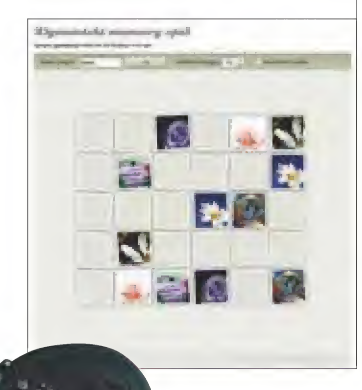
Итак, моггеры не размещают на нем все свои закладки, а ограничиваются только ссылками на игры, которые им нравятся. Сайт оснащен весьма мощной поисковой системой, ведутся рейтинги самых активных моггеров и популярных проектов.

Добавляя игру в свой личный список, пользователь может выставить ей рейтинговую оценку, отнести к определенной категории и выдать комментарии на ее счет.

Memory

bryngfors.com/index.php?page_id=10

Большинству из вас известна игра, которую чаще всего именуют Memory («Память»). Перед нами группа разложенных рубашками вверх карточек. В их наборе каждая из картинок встречается дважды. Задача заключается в следующем: переворачивая карточки попарно, определить местонахождение одинаковых, и тогда пары «снимаются с доски». В предлагаемой вариации на эту старую тему самое интересное состоит в том, что картинки «вытаскивает» поисковик Yahoo! Вам остается только ввести в форму запрос, а дальше движок все сделает сам. Разве что количество изображений можете задать сами, а еще разрешить использование «взрослого контента».





Multitap *multitap.net*

Вспомните, сколько раз, проходя очередную игру и снимая самые впечатляющие (или забавные) скриншоты, вы мечтали поделиться своими трофеями с друзьями (и напротив, посмотреть, какими же достижениями могут похвастать они).

Именно таким целям и служит сервис обмена скриншотами Multitap. Естественно, никто не запрещает игрокам выкладывать свои картинки на популярных серверах для хранения изображений типа Imageshack или Imagevenue, однако, согласитесь, что централизованный «склад» с хорошей системой категоризации и сформированным комьюнити единомышленников намного удобнее «в эксплуатации».

В принципе внешне ресурс не отличается от обычного блога, только содержанием каждого отдельного поста является скриншот. Все традиции, принятые в блоготворчестве эпохи Web 2.0, соблюдены – существует система тегов, предусмотрены комментарии, выставление рейтинговых оценок и т. п.

Guess-the-Google

www.weavedigital.com/guess-the-google/?l=3

Жутко аддиктивное (для любой игры это просто замечательное определение) развлечение. Похожую, но многопользовательскую забаву с использованием картинок из Flickr мы уже описывали. Здесь же «первоисточником» выступает Google. На экране появляется коллаж из иллюстраций, а игрок должен определить объединяющее их ключевое слово. Затягивает – это не то слово.

Bunchball *www.bunchball.com*

Вероятно, Bunchball следует признать наиболее оригинальным ресурсом нынешнего обзора. На титульной страничке вы столкнетесь со своего рода развилкой типа «налево пойдешь...» Что же скрывается под каждым из значков?

Если щелкнете на первый из них (с ярлыком *Fast Play*), то окажетесь в небольшом разделе, где вам без требования регистрации или входа с логином и паролем предложат десяток игрушек. Следующий шаг после выбора – отправка почтового сообщения потенциальному противнику и затем, в случае его положительного ответа, непосредственное выяснение отношений в игре.

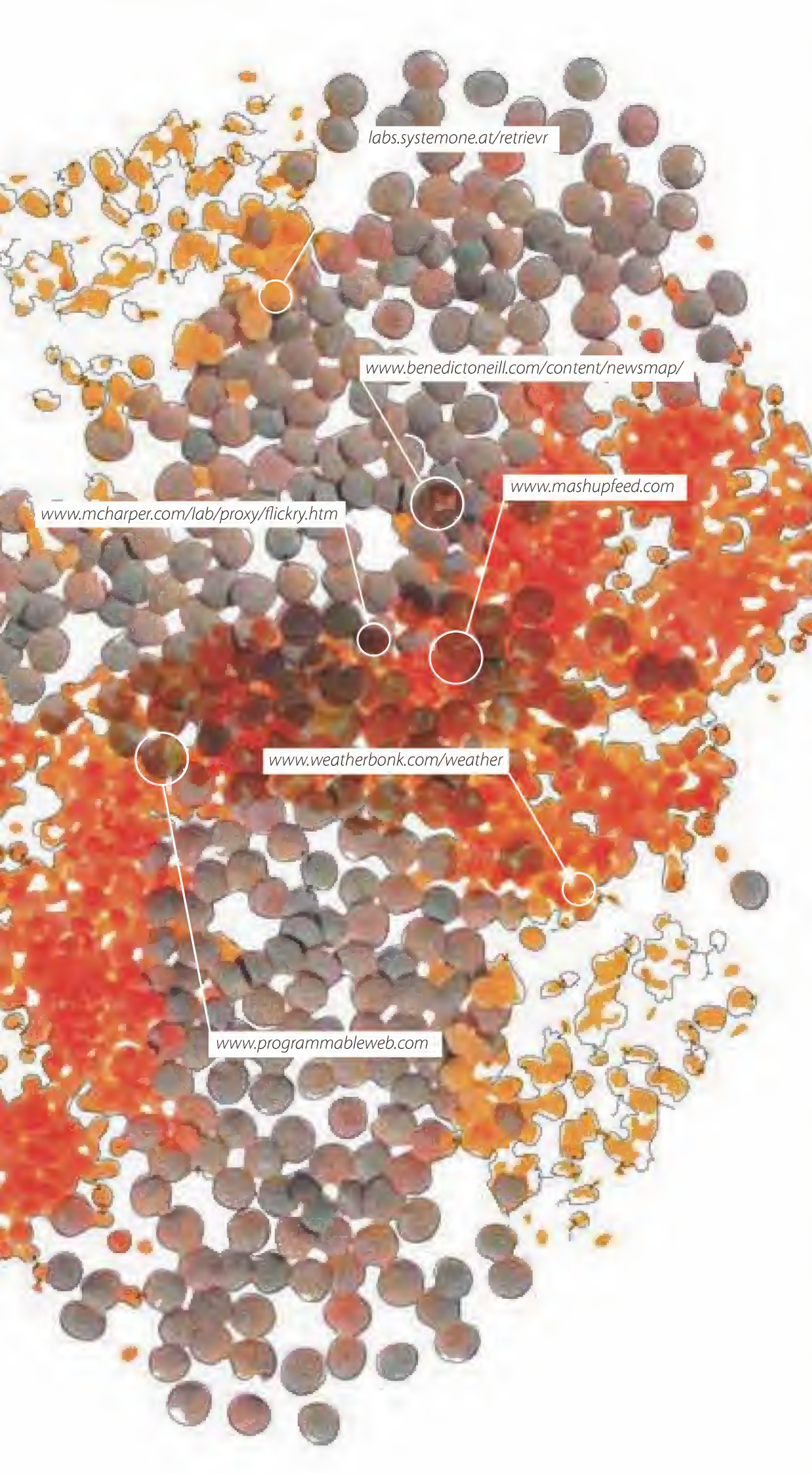
Самым интересным, на мой взгляд, является средний значок *Widget*. За ним скрывается прелюбопытнейшая вещь – генерация кодов для виджетов (мы уже объясняли вам значение этого модного слова в одном из обзоров Web 2.0) с игрушками, которые пользователи могут вставлять в свои блоги или на страницы персональных сайтов. Причем дело не ограничивается только играми. Есть и чаты, и музыкальные проигрыватели, и средства для обмена фотографиями.

И наконец, третья опция *Play Date* имеет явный романтический оттенок. Идеология ее такова: «Если вы хотите кого-то поближе узнать, поиграйте вместе». Фактически Play Date можно охарактеризовать как службу знакомств для геймеров.

Микшируем Web

Что такое mashup и с чем его едят

Александр Птица



Слово mashup в последнее время получило распространение как в диджеевской и другой музыкальной практике, так и в Интернете. И в том и в ином случае смысл происходящего примерно тот же, однако объекты отличаются. Диск-жокеи смешивают совершенно разнородные музыкальные фрагменты в одну композицию, а авторы Web-сайтов и приложений используют контент из нескольких источников для создания качественно нового сервиса, чаще всего – популярные ресурсы или базы данных (типа eBay, Amazon, Yahoo!, Flickr и т. п.). За доставку их содержимого отвечают определенные API (Application Programming Interface) или стандартные интерфейсы, а также RSS-потоки и JavaScript.

Доступность уже готовых и простых в эксплуатации API стимулировала массы творчески настроенных новичков к построению собственных, порой весьма необычных ресурсов в стиле mashup. Среди них встречаются как действительно полезные для практической деятельности сервисы, так и весьма милые сетевые шутки и забавы. С несколькими мэшапами мы вас уже познакомили в недавнем («ДПК», № 5, 2006) материале об «околофликровских» сайтах.

Уже начало формироваться сообщество создателей сайтов, комбинирующих контент. В феврале в одном из многочисленных живописных уголков всемирно известной Silicon Valley они собрались на свой форум под названием Mashup Camp. Кроме докладов, семинаров и обсуждений наболевших проблем его участники провели голосование и выбрали лучший, по их мнению ресурс, которым был признан Podbop.

Даже могучая Microsoft обратила внимание на mashup-моду и провела под лозунгом «Смикшируем завтрашний Web сегодня» трехдневное тематическое мероприятие Mix06 (*www.mix06.com*) с ключевым докладом самого Билла Гейтса.

Значит, и нам пора сделать небольшой обзор ресурсов, имеющих отношение к идеологии «смешивания контента».

Mashup Feed

www.mashupfeed.com

Вся информация, которая появляется на этом сайте, берется из баз Mashup и API, размещенных на ресурсе Programmable Web. В момент подготовки материала здесь насчитывались 742 «смеси» и 218 интерфейсов. Динамика роста mashup-сектора по данным Mashup Feed оценивается в 2,75 новых сайта в день. Подписавшись на здешнюю RSS-ленту, пользователь будет получать уведомления о новых мэшапах по мере их появления в базе.

На титульной странице сайта есть все, что необходимо для комфортного пользования его услугами: два «теговых облачка» – по интерфейсам и темам, четыре топ-десятки «Последние добавления», «Самые популярные мэшапы», «Самые популярные API», «Самые популярные теги». Этого вполне достаточно.

Судя по представленным на Mashup Feed данным, наибольшим спросом пользуются «картографические смеси» и, соответственно, интерфейс к Google Maps. Не хочется отбирать хлеб у Олега Данилова, статью которого о сетевой картографии вы почитаете в этом же номере, но и мне придется включить в обзор несколько подобных ресурсов.



Retrievr

labs.systemone.at/retrievr

Оригинальный мэшап, использующий картинки с Flickr. Разработчики скромно характеризуют сервис как экспериментальный. Идея, реализованная в проекте, действительно нова. В специальном поле пользователь должен сделать набросок, а уж хитроумное ПО решит, какие из фотографий и иллюстраций, размещенных на Flickr, больше всего похожи на ваши «каракули». Причем учитываются как форма, так и цветовая гамма. Следует помнить, что retrievr никоим образом не применяет технологию распознавания текстов или объектов, поэтому если пользователь нарисует, к примеру, стол, то совсем не обязательно среди результатов может оказаться изображение стола. Тем не менее экспериментирование с retrievr – весьма приятное времяпрепровождение.

Programmable Web

www.programmableweb.com

Основные темы, интересующие создателей данного сайта, – «Программируемая Паутина» или «Web как платформа».

Его контент состоит из нескольких частей. Прежде всего упомянем блог, отражающий свежие новости из мира мэшапов. А кроме того, имеются солидные разделы, посвященные конкретным ресурсам, выполненным с применением mashup-технологий, а также используемым в них API. Кстати, пополнение баз мэшапов и интерфейсов производится ежедневно.

Но и это еще не все. На сайте Programmable Web вы найдете и отличный справочник по разным вопросам (как общим, так и частным), касающимся Web 2.0, и советы для начинающих «мэшапщиков», и страничку с информацией о текущих и уже состоявшихся тематических конкурсах с призовым фондом.



Weather Bonk

www.weatherbonk.com/weather

Пример реализованного в стиле mashup ресурса, посвященного актуальной во все времена теме, – погоде. При работе данного приложения задействованы не менее десятка сервисов. Среди них – Google Maps, Microsoft Virtual Earth, NASA Weather Service, Weather Bug, Yahoo Map и некоторые другие. Отмечу, что первый же заход на сайт оставил у меня приятное впечатление. Судя по всему, перед загрузкой титульной страницы приложение определило мое местонахождение по IP-адресу, и в результате я увидел на экране карту Украины с прилегающими к ней Молдовой и Румынией. Weather Bonk отображает в реальном времени информацию о погоде и выдает прогнозы, показывает картинки с Web-камер, предоставляет справки исторического характера (касающиеся, естественно, погоды) и т. п.

Точно такая же технология применяется на родственном ресурсе Skibonk (*skibonk.com*), ориентированном на любителей горнолыжного спорта.



Depictr

www.mcharper.com/lab/proxy/flickry.htm

Честно говоря, изобретательность разработчиков «микшированных» ресурсов порой просто поражает. Depictr, например, предлагает пользователю заполнить форму на сайте текстом из какой-нибудь песни или стихотворения, а потом нажать на *depictr it*. В результате возникает мозаика из изображений, имеющих отношение к некоторым из входящих в него слов. При работе depictr используются два API: Yahoo Term Extraction (это один из элементов контекстного поиска) и Flickr. Кстати, для тех, кто затрудняется вспомнить любимую песню, создатели сайта заготовили несколько текстов «по умолчанию», выбрав для этого такие вечнозеленые композиции, как California Dreaming (Mamas and Papas), What a Wonderful World (Louis Armstrong) и Lucy in the Sly with Diamonds (The Beatles).



BBC News Maps

www.benedictoneill.com/content/newsmap/

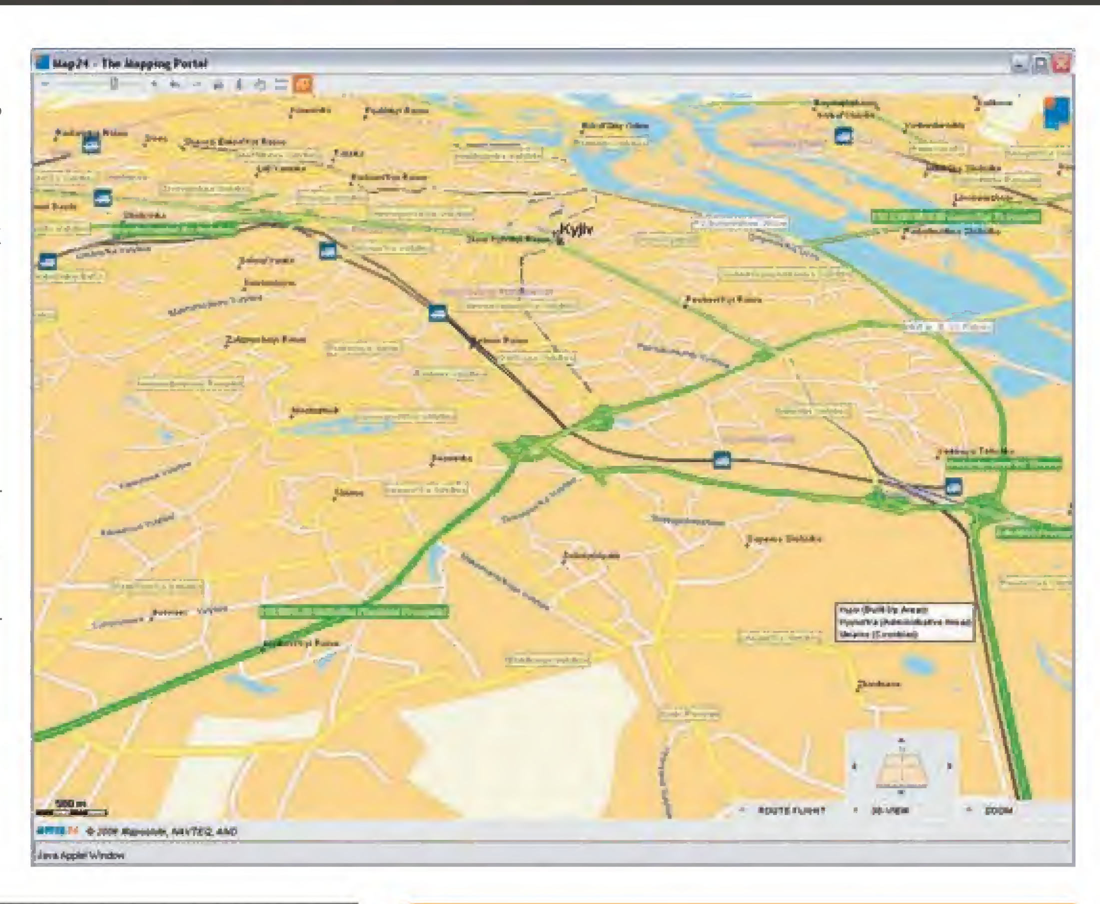
Практическая полезность указанного ресурса определяется местонахождением пользователя. Безусловно, основная аудитория BBC News Maps – жители Великобритании, но идея, лежащая в его основе, вполне может быть использована для создания чего-то подобного для обитателей любого региона. Итак, перед вами карта Островов (взятая из загашников Google Maps), на которой отмечен специальными значками ряд точек. Щелкнув мышью по любому из них, получаем заголовок новости и ее краткое описание. Еще один щелчок доставит непосредственно на страницу сервера *bbc.co.uk*, где опубликована подробная информация.



Интернет-картография

Олег Данилов

Если вы собираетесь в незнакомый город, будь то отпуск, служебная поездка или путешествие, первым делом необходимо выяснить, как проехать к гостинице или месту встречи, где можно недорого поесть, какие достопримечательности посетить и как к ним добраться. В таком случае стоит обзавестись хорошим путеводителем или воспользоваться одним из картографических Web-сервисов. Благо существует их сейчас достаточно много, и в отличие от той же Google Earth генерируемый ими трафик на порядок меньше.



MapQuest

www.mapquest.com

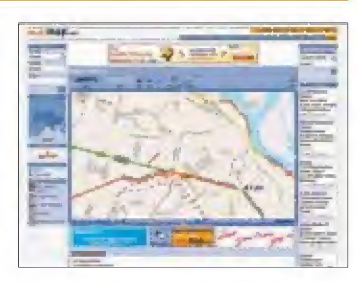


MapQuest один из старейших картографических интернет-сервисов. Именно он неоднократно помогал автору в путешествиях. И хотя сайт явно ориентирован на жителей США и Канады, здесь имеются подробные карты (с детализацией до 70 м/см) практически всех европейских стран. К сожалению, Украина в число избранных не входит, есть только Zoom Level 7 – т. е. лишь до уровня города, но не отдельных улиц и домов.

Функция *Drive Direction* тоже работает далеко не для каждой страны. Зато все участки маршрута снабжены отдельными подробными картами и четкими описаниями. Их можно распечатать, послать по электронной почте, загрузить в PDA. Вообще, поддержке мобильных телефонов, PDA и GPS-устройств уделено большое внимание. А вот то, как организован поиск ближайших отелей, торговых центров и т. д., нам не понравилось, тем более что на карте они не отображаются. Скорость обработки запросов на MapQuest впечатляет.

Multimap

www.multimap.com



Тоже давно функционирующий картографический Web-сервис, только европейский. Масштаб карт развитых стран Европы весьма неплох – 50 м/см, а вот для Украины и ее соседей разрешение ограничивается 500 м/см. В отличие от большинства других сервисов карты на Multimap не векторные, а растровые, т. е. загружаются они чуть дольше и по частям. Для участков с разрешением 50 м/см реализован поиск по улицам, отображены отели, достопримечательности и пр.

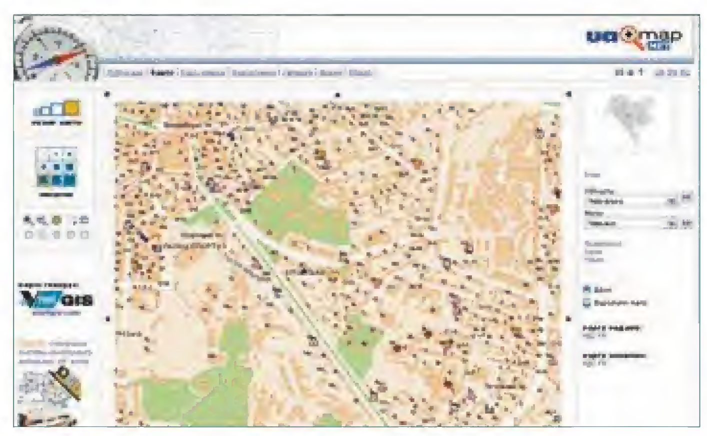
Travel Directions традиционно работает только в некоторых странах. Участки маршрута снабжаются картами и даже счетчиком времени путешествия. Возможен выбор самого быстрого и короткого пути. Неплохо реализованы информирование о ближайших отелях, бронирование номеров и заказ авиабилетов. Имеются мобильные варианты сервиса, а также дополнительные возможности – поиск по полному адресу, покупка сувениров и исторических фотографий.

Українська Картографічна Мережа

uamap.net

Сервис «Украинской Картографической Сети» от Virtual Net GIS нам наиболее интересен, так как именно этот ресурс представляет самые подробные карты городов и областей нашей страны. Большинство карт, размещенных в UAнете, являются клонами и клиентскими приложениями uamap.net.

На сервере представлены карты всех 24 областей Украины и республики Крым в масштабе 200–500 м/см, а также 27 городов, данные по еще 10 городам должны появиться в ближайшее время. Детализация поражает. Например, для Киева разрешение составляет 25 м/см, а для Канева – 10 м/см! Естественно, имеется нумерация домов, отображены медучреждения, школы, детские сады, ЖЭКи, административные здания, почты и т. д. и т. п.



Поиск возможен на трех языках – украинском, русском и английском.

Претензии вызывают не слишком впечатляющая скорость обработки запросов, особенно для Киева, и некоторые ошибки при поиске информации. Кроме того, нет возможности проложить маршрут, подробных схем развязок, сведений о гостиницах и других сервисов. Но тем не менее это лучший украинский сервер подобного рода, и мы надеемся на его дальнейшее развитие.

Map24

www.map24.com

Один из лучших картографических сервисов нового поколения, выполненный по технологии AJAX. Сайт содержит потрясающие интерактивные карты большинства регионов Европы, США, Австралии и Бразилии, при этом количество стран постоянно растет. Как и на Google Map, возможно отображение обычной, спутниковой и гибридной карты. Имеется поиск ресторанов, гостиниц, учреждений культуры, заправок и т. д. Причем многие из них снабжены интерактивными подсказками с телефонами и графиком работы (увы, для Украины эта функция не реализована).

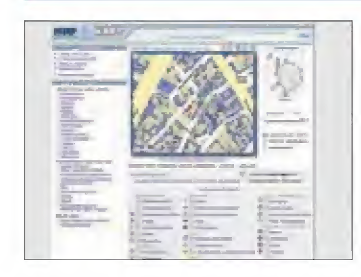
Но больше всего впечатляют 3D-функции Map24. Например, возможность наклона карты и просмотра местности в изометрической проекции. При планировании поездки вам не только выдадут четкие инструкции, но и позволят пролететь по всему маршруту в 3D (!), что очень облегчает ориентирование на местности. Управление, масштабирование и перемещение здесь интуитивны. Удобно и развертывание окна карты на весь экран. Так как перед нами AJAX-сервис, скорость реакции приложе-



ния и его интерактивность просто поражают.

Что касается Украины, то здесь имеется только подробная карта Киева, увы, без всяких дополнительных объектов. К тому же поиск улиц затруднен из-за несколько странной транслитерации украинских топонимов.

Мир карт



mirkart.ru

Данный сервис аналогичен uamap.net, только ориентирован в первую очередь на Россию. Подбор карт отличается некоторой эклектикой. Так, наряду с подробнейшими интерактивными планами Москвы, Санкт-Петербурга и других крупных городов России имеются отдельные карты КНДР, Южной Кореи, Чечни, Афганистана, горнолыжных курортов Альп, курортов Средиземноморья, Кувейта и зачем-то даже карты распределения голосов на выборах президента, количества преступлений, плотности населения, интерактивный атлас мира со справочной информацией и т. д.

Для Москвы и Питера есть возможность отображения множества слоев, содержащих информацию о местоположении паспортных столов, посольств, аптек, ночных клубов, продовольственных рынков, интернет-провайдеров и многого-многого другого (всего более 30 типов учреждений). Главная претензия к «Миру карт» – ужасно маленькое окно карты и на удивление неудобная навигация.

Subway Navigator

www.subwaynavigator.com

Если приезжие умудряются запутаться в киевском метро, насчитывающем всего три линии, что уж говорить об ориентации в метрополитене Парижа, Лондона или Токио. Subway Navigator поможет вам. На сайте собраны интерактивные схемы метрополитенов нескольких сотен городов мира. Есть возможность, задав станции отправления и назначения, получить примерное время пути и точные подсказки, где совершать пересадки. Автор статьи неоднократно пользовался данным ресурсом – помогает.

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Янош в прошедшем месяце был занят в основном подготовкой к защите диплома (все держим за него кулаки). Кроме того, ему удалось осуществить сразу две детские мечты – поработать пожарным и стать на время ковбоем. Ну а игрой месяца по версии Спарта стала Half-Life 2: Episode One.

Игра месяца
Half-Life 2: Episode One

ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, MMOG, микс

Для Олега июнь прошел под знаком shareware-игрушек и локализаций. Первые порадовали, вторые – разочаровали. Ну и конечно, главред не мог пропустить постапокалиптическую MMOG Auto Assault. Кроме того, Олег продолжает играть в Heroes of Might and Magic V, теперь уже без спешки.

Игра месяца
Auto Assault

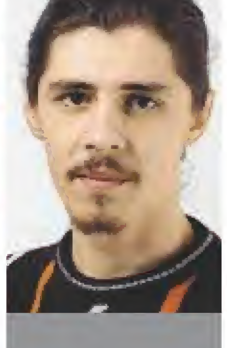


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Вообще-то Максим, как страстный болельщик, планировал провести месяц за экраном телевизора, болея за нашу сборную. Но уже первый матч, проигранный украинцами с разгромным счетом, настолько разочаровал Максуда, что он с радостью вернулся к похождениям лысого убийцы.

Игра месяца
Hitman: Blood Money

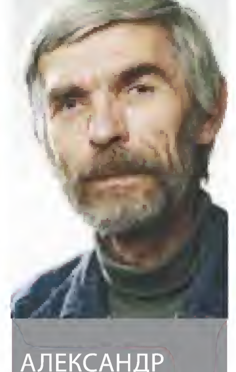


РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритетные жанры – RPG, стратегии

Роман в июне практически не играл, разве что познакомился с парой-другой локализаций, в том числе и Fallout 2. Причин тому две: интересные игры, по мнению Ромы, в этом месяце не выходили, кроме того, наш обозреватель наконец-то отправился в отпуск – в Варшаву на концерт Depeche Mode.

Игра месяца
Fallout 2



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс, MMOG, консольные игры

Саша в прошедшем месяце играл в основном на DS (Castlevania: Dawn of Sorrow, Bust-A-Move, Brain Age и пр.). Из двух долгожданных адвентюр его тронула лишь одна, указанная в качестве игры месяца. Кроме того, Алекс вернулся в мир MMORPG CoH/CoV, к которой как раз вышел седьмой апдейт.

Игра месяца
Dreamfall: The Longest Journey



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

В мае Сергей купил себе Nintendo DS. И настолько увлекся оригинальными играми от Nintendo, что почти не подходил к PC и PS2. Более того, впервые за последние несколько лет Серж сел играть в стратегию – пошаговая Age of Empires оказалась точь-в-точь как первая Civilization.

Игра месяца
Age of Empires: The Age of Kings (Nintendo DS)

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
   Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
   Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
   Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
   Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
   Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт. Наши тестовые системы оборудованы процессорами от AMD Athlon 64 3000+ до Intel Pentium 4 XE 3,40 GHz, 1–2 GB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до GeForce 7800 GT. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★★★★★
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.



Критики раздают награды

Мы привыкли к тому, что ежегодно после окончания выставки E3 игровые сайты и бумажные издания раздают всем сестрам по серьгам, определяя лучшие, по мнению их сотрудников, проекты, представленные в Лос-Анджелесе. Однако есть одно жюри, чей вердикт ценится больше всех остальных «медалек». Мы имеем в виду ту компанию ведущих критиков из специализированных и универсальных изданий, которая присуждает E3 Game Critics Awards (*www.gamecriticawards.com*). Если вы посмотрите на представленный ниже список номинантов и лауреатов нынешнего года, то заметите – мнение мировой элиты игровых обозревателей во многом перекликается с тем, что было высказано в нашем репортаже, опубликованном в прошлом номере: начиная от высокой оценки экспозиции Nintendo (ее продукты фигурировали в 13 номинациях из 16, а в пяти – стали победителями), и заканчивая тем, что практически все обладатели Game Critics Awards оказались среди персональных фаворитов вашего корреспондента и посему были удостоены отдельных мини-превью.

Итак, звучат фанфары. Представляем победителей и номинантов.



Лучший продукт выставки – Wii (Nintendo)
Assassin's Creed (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PlayStation 3)
BioShock (Irrational Games/2K Games, PC/Xbox 360)
Gears of War (Epic Games/Microsoft Games Studio, Xbox 360)
Spore (Electronic Arts, PC)

Самая оригинальная игра – Spore (Electronic Arts, PC)
Assassin's Creed (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PlayStation 3)
BioShock (Irrational Games/2K Games, PC/Xbox 360)
Gears of War (Epic Games/Microsoft Games Studio, Xbox 360)
LocoRoco (SCEJ/Sony Computer Entertainment, PSP)
Wii Sports (Nintendo, Wii)

Лучшая игра для PC – Spore (Electronic Arts)
Crysis (Crytek/Electronic Arts)
Enemy Territory: Quake Wars (Splash Damage/id/Activision)
Hellgate: London (Flagship Studios/Namco Bandai Games)
Supreme Commander (Gas Powered Games/THQ)

Лучшая консольная игра – Gears of War (Epic/Microsoft, X360)
Assassin's Creed (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PlayStation 3)
BioShock (Irrational Games/2K Games, PC/Xbox 360)
Mass Effect (BioWare/Microsoft Games Studio, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)

Лучшая игра для портативных консолей – Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo, DS)
Elite Beat Agents (Inis/Nintendo, DS)
Killzone: Liberation (Guerrilla/Sony Computer Entertainment, PSP)
LocoRoco (SCEJ/Sony Computer Entertainment, PSP)
Metal Gear Solid: Portable Ops (Kojima Productions/Konami, PSP)

Лучшее игровое железо – Wii (Nintendo)
DS Lite (Nintendo)
Logitech G25 Racing Wheel (Logitech, PC)
PlayStation 3 (Sony Computer Entertainment)
Xbox 360 Wireless Headset (Microsoft, Xbox 360)

Лучший action – Gears of War (Epic/Microsoft, Xbox 360)
Crysis (Crytek/Electronic Arts, PC)
Enemy Territory: Quake Wars (Splash Damage/id/Activision, PC)
Lost Planet: Extreme Condition (Capcom, Xbox 360)
Resistance: Fall of Man (Insomniac/SCEA, PlayStation 3)

Лучшая action/adventure – Assassin's Creed (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PS3)
BioShock (Irrational Games/2K Games, PC/Xbox 360)
God of War 2 (Sony Santa Monica/SCEA, PlayStation 2)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GameCube/Wii)

Лучший файтинг – Heavenly Sword (Ninja Theory/Sony, PS3)
Mortal Kombat: Armageddon (Midway Games, PlayStation 2/Xbox)
Tekken: Dark Resurrection (Namco Bandai Games, PSP)
Virtua Fighter 5 (SEGA, Arcade/PlayStation 3)
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (Yuke's/THQ, X360/PS3/PS2/PSP)

Лучшая ролевая игра – Mass Effect (BioWare/Microsoft, Xbox 360)
Final Fantasy XII (Square Enix, PlayStation 2)
Hellgate: London (Flagship Studios/Namco Bandai Games, PC)
Neverwinter Nights 2 (Obsidian/Atari, PC)
World of WarCraft: The Burning Crusade (Blizzard, PC)

Лучшая гоночная игра – Excite Truck (Nintendo, Wii)
Formula One 06 (Studio Liverpool/SCEE, PlayStation 3)
Gran Turismo HD (Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment, PS3)
MotoGP '06 (Climax/THQ, Xbox 360)
Test Drive Unlimited (Eden Studios/Atari, Xbox 360/PC/PS2/PSP)

Лучший симулятор – Spore (Electronic Arts, PC)
Microsoft Flight Simulator X (Microsoft Games Studio, PC)
Sid Meier's Railroads! (Firaxis Games/2K Games, PC)
The Movies: Stunts and Effects (Lionhead Studios/Activision, PC)
Wii Music Orchestra (Nintendo, Wii)

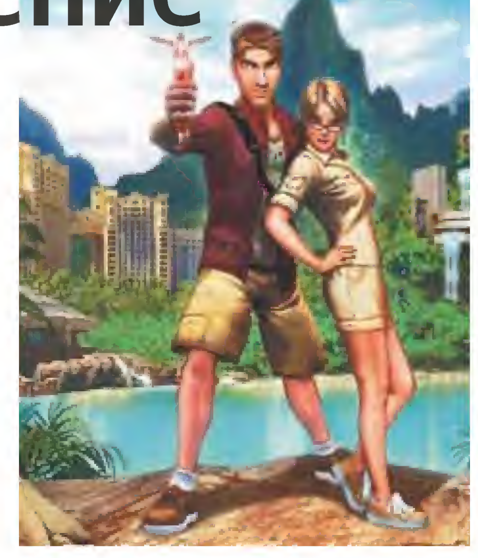
Лучшая спортивная игра – Wii Sports (Nintendo for Wii)
Madden NFL 07 (Tiburon/EA, PS3/Xbox 360)
Madden NFL 07 (Tiburon/EA, Wii)
NBA 2K7 (Visual Concepts/2K Sports, Xbox 360)
NCAA Football 07 (EA Tiburon/Electronic Arts, X360/PS2/Xbox/PSP)

Лучшая стратегия – Supreme Commander (Gas Powered Games/THQ, PC)
Company of Heroes (Relic/THQ, PC)
Lord of the Rings, The Battle for Middle-Earth II (EA, X360)
Medieval 2: Total War (Creative Assembly/SEGA, PC)
World in Conflict (Massive Entertainment/Sierra, PC)

Лучшая головоломка/игра для вечеринок – Guitar Hero II (Harmonix/Red Octane, PS2)
Elite Beat Agents (Inis/Nintendo, DS)
LocoRoco (SCEJ/Sony Computer Entertainment, PSP)
Lumines II (Q Entertainment/Buena Vista Games, PSP)
WarioWare: Smooth Moves (Nintendo, Wii)

Лучшая многопользовательская игра – Enemy Territory: Quake Wars (Splash Damage/id/Activision, PC)
Battlefield 2142 (Digital Illusions/Electronic Arts, PC)
Gears of War (Epic Games/Microsoft Games Studio, Xbox 360)
Huxley (Webzen, PC/Xbox 360)
World of WarCraft: The Burning Crusade (Blizzard, PC)

Возвращение Эла Лоу



Кто не знает одного из наикультовейших игровых персонажей всех времен и народов – неподражаемого секс-неудачника Ларри Лаффера, героя адвентюрного сериала периода золотой эры компании Sierra. Поклонникам пришлось смириться с тем, что их любимец навсегда покинул экраны. Его создатель, Эл Лоу, давненько не подавал признаков активности, но вот накануне и во время E3 2006 опять пошли разговоры о его (Эла Лоу) грядущем возвращении с новым проектом.

И действительно, ветеран индустрии в прошлом году организовал студию iBase Entertainment, которая и начала реализацию его новой идеи. Лоу взялся за комедию не без легкой эротики, правда, с уклоном в action криминального характера. По традиции игра названа именем главного героя – Sam Suede: Undercover Exposure.

Обычный парень Сэм Суэд оказывается на тропическом острове Ecstasy Island (многообещающе, не так ли?) как раз в тот момент, когда сообщество любителей детективных тайн собирается там в летнем лагере Mystery Week Fantasy Camp. Понятно, что труп не заставит себя ждать, а Сэм непременно вляжется в расследование.

Описывая Sam Suede, Эл Лоу утверждает: в ней будут «юмор, action, stealth... и еще раз юмор», и, не обещая чистой адвентюры, намекает, что, несмотря на это, любители его старых игр останутся довольны. Релиз ожидается в 2007 г., правда, сведений об издателе пока нет.

WarCraft на большом экране?

Уж сколько раз твердили миру о желании народных масс увидеть на большом киноэкране солидный полнометражный фильм, основанный на вселенной WarCraft. Незадолго до E3 2006 в онлайновых СМИ появились сведения о том, что переговоры между Blizzard и одним из подразделений компании Warner Bros. по поводу будущего крупнобюджетного кинопроекта подходят к концу и вскоре может последовать его официальный анонс.

И действительно, вице-президент Blizzard по развитию бизнеса Пол Сэмс в одном из своих последних интервью очень подробно остановился на киноамбициях «Метелицы». Так что компания настроена весьма серьезно. В качестве партнера выступает Legendary Pictures. Первый фильм этой студии – Batman Begins – оказался довольно удачным. В настоящее время в производстве находятся еще несколько перспективных картин – Superman Returns (все понятно – комикс, супергерой), The Ant Bully (анимационная комедия), Where the Wild Things Are (детский приключенческий фильм) и «300» по графической новелле небезызвестного Фрэнка Миллера.

Пол Сэмс считает, что нет никакого смысла обыгрывать в будущей картине сюжеты из уже выпущенных игр. Главное здесь – сохранить атмосферу игровой вселенной, созданной кудесниками из Blizzard. Видимо, зрителям хотят предложить мощный фэнтезийный эпик масштаба «Властелина Колец». Зная, как скрупулезно «Метелица» работает над всеми своими проектами, можно сделать вывод, что и фильм будет сниматься не быстро.

Бестселлеры июня

Великобритания

1. **Half-Life 2: Episode One** — EA Games
2. **Hitman: Blood Money** — Eidos
3. **The Sims 2** — EA Games
4. **The Sims 2: Open for Business** — EA Games
5. **Rise of Nations: Rise of Legends** — Microsoft
6. **World of WarCraft** — Vivendi Universal Games
7. **Guild Wars: Factions** — NCsoft
8. **Guild Wars** — NCsoft
9. **Championship Manager 2006** — Eidos
10. **Sensible Soccer 2006** — Codemasters

США

1. **World of WarCraft** — Vivendi Universal Games
2. **Rise of Nations: Rise of Legends** — Microsoft
3. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** — 2K Games
4. **The Sims 2: Family Fun Stuff** — EA Games
5. **Guild Wars: Factions** — NCsoft
6. **The Sims 2** — EA Games
7. **The Sims 2: Open for Business** — EA Games
8. **Age of Empires 3** — Microsoft
9. **Ghost Recon Advanced Warfighter** — Ubisoft
10. **Civilization IV** — 2K Games

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

1. **Heroes of Might and Magic V (DVD-версия)** — Nival Interactive
2. **Heroes of Might and Magic V** — Nival Interactive
3. **Fallout 2** — «1С»
4. **«Шорох»** — «Руссобит-М»
5. **«Принц Персии. Два трона»** — «Акелла»
6. **«Звездный Десант»** — «Бука»
7. **«Снайпер: Дороги войны»** — «1С»
8. **«Мадагаскар»** — «1С»
9. **Tomb Raider: Legend** — «Новый Диск»
10. **25 to Life** — «Новый Диск»

Магазины сети «Союз» (DVD-box)

1. **«The Sims 2: Бизнес»** — SoftClub
2. **Heroes of Might and Magic V** — Nival Interactive
3. **«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»** — SoftClub
4. **FIFA World Cup 2006** — SoftClub
5. **«The Sims 2: Ночная жизнь»** — SoftClub
6. **The Sims 2** — SoftClub
7. **«The Sims 2: Университет»** — SoftClub
8. **World of WarCraft** — SoftClub
9. **Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth II** — SoftClub
10. **The Godfather** — SoftClub

Сантехника вызывали?

Hitman: Blood Money

Паспорт 

Жанр first person shooter
Разработчик IO Interactive
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.hitmanbloodmoney.com

IO Interactive
Студия была основана в сентябре 1998 г., и первой работой датских программистов стал шутер от третьего лица Hitman: Codename 47. После продажи более 600 тыс. копий игры IO Interactive занялась производством сиквелов, лишь однажды отвлекшись на Freedom Fighters.
Игры Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Contracts, Freedom Fighters
Проекты не объявлены
Web-сайт www.ioi.dk

Вердикт ★★★★★

Датчане наконец-то взялись за ум

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличный дизайн уровней; разнообразие миссий и локаций; улучшенный геймплей

– Не обнаружено

Формула игры

Новый движок + новые уровни + улучшенный геймплей = **Hitman: Blood Money**

Максим Капинус

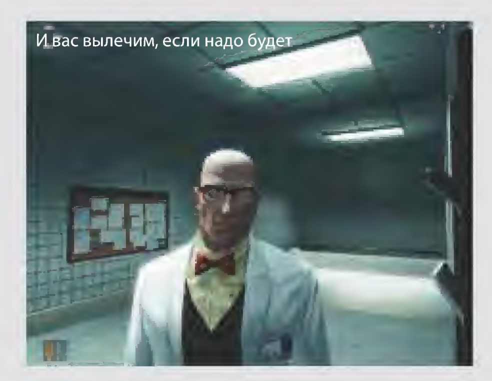
Появление такого проекта, как Hitman: Codename 47, вызвало бурную реакцию в игровом мире. Что и говорить, лысый гражданин ходит по цивильным заведениям и устраняет цели одну за другой, причем речь идет не о какой-то мифической справедливости, ради которой можно было бы простить все, а о банальной наживе. 47-й получал приличные деньги за свою работу, и его мало интересовали вопросы этики или сложные жизненные обстоятельства жертв. Особенно поражали моралистов орудия убийства и применяемые методы. Однако игроки были в восторге от возможности ощутить себя в шкуре киллера, поэтому IO Interactive, недолго думая, решилась на создание сиквела. И не одного. Их судьба нам хорошо известна, и после выхода Silent Assassin и Contracts мало кто рассчитывал увидеть что-то наподобие первой части. Blood Money стала холодным душем для пессимистов.

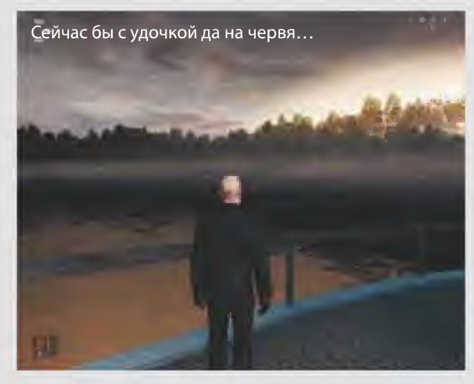
Сорок седьмой является идеальным наемником, и заставлять его в очередной раз бегать по заснеженной российской военной базе с «калашом» наперевес было бы негуманно. Наркобароны, биологическое оружие, спецназ – все это для любителей спасать мир, к коим нашего героя относить не стоит. Его работа должна быть точна, как прицел снайперской винтовки, и бесшумна, как глушитель пистолета. Слава богу, это поняли в IO Interactive.

История начинается с того момента, как один высокопоставленный чиновник ЦРУ приглашает к себе репортера под предлогом интервью. Однако выясняется, что молодому человеку предстоит выслушать и записать таинственную историю, связанную с клоном, который оказывается в центре всех громких убийств последних лет. Каждый раз, когда всплывает новый эпизод из воспоминаний таинственного незнакомца, начинается очередное приключение сорок седьмого.

После выхода Contracts у датчан, вероятно, часто спрашивали сакраментальное: «Почему в вашем творчестве так много римейков?», поэтому миссии в Blood Money свежи и неповторимы. 13 разнообразных уровней с великолепно проработанным дизайном впечатляют. Хочется просто побродить по казино «Шамаль» или полюбоваться пейзажем реки Миссисипи, открывающимся с борта туристического теплохода.

Однако работа ждать не может, поэтому стоит тщательно экипироваться и провести рекогносцировку. Вновь появившаяся денежная система и множество дополнительных аксессуаров к оружию позволяют между миссиями


И вас вылечим, если надо будет


Сейчас бы с удочкой да на червя…

приобретать глушители, системы прицеливания, магазины с увеличенным объемом патронов, лазерные целеуказатели. Все это стоит немалых денег, приток которых целиком зависит от качества выполнения заданий. Кроме того, существуют еще и дополнительные апгрейды, увеличивающие скорость взламывания замков или добавляющие в инвентарь лекарственные средства. Присоединенные к оружию устройства не только отлично проработаны визуально, но и весьма эффективны. Под конец игры не устаешь радоваться своему Silverballer, который после прикручивания большинства железок становится похож на футуристическое оружие.

Однако улучшениям подвергся не только огнестрельный арсенал. Сорок седьмой научился нескольким новым приемам рукопашного боя и теперь способен легко отобрать у противника ствол и сразу же применить его против недавнего владельца. В случае опасности можно прикрыться «живым щитом», схватив подвернувшегося бедолагу и одновременно отстреливаясь. Трупы жертв отлично умещаются в ящиках и больших сундуках, которые в немалом количестве разбросаны по всем уровням. Если такового поблизости нет, то тело, к примеру, перекидывается через перила небоскреба.

Интеллект противников значительно улучшился, и спокойно смотреть на лужи крови не будет ни один полицейский. Сообразив, что кто-то истекает кровью, он примется за розыски тела и поднимет тревогу в случае его нахождения.

Каждый сомнительный предмет, обнаруженный охраной или служителями порядка, изымается, и найти его потом можно будет в специальной комнате для охраны.

Новый параметр notoriety (известность) еще сильнее осложняет работу наемника. После каждой миссии нам будут показывать передовицу газеты, где находятся вся собранная полицией информация и фоторобот предполагаемого убийцы. Количество выстрелов определяется по числу найденных гильз, а «засветка» перед камерами позволяет более точно определить внешность преступника. Notoriety накапливается от задания к заданию, и приходится давать солидные взятки, чтобы избежать узнаваемости прохожими и полицией.

Графический движок подвергся значительным улучшениям, и Blood Money выглядит намного лучше своих предшественников. Авторы нарочно создали несколько миссий, в которых игрок сможет по достоинству оценить проделанную работу. В одной из них мы будем присутствовать на настоящем карнавале с сотнями людей. Понятно, что все NPC сделаны по 4–5 оригиналам и просто размножены, однако зрелище впечатляет.

Как всегда, звуковым оформлением для Blood Money стали композиции Джеспера Кида, известного не только саундтреками к серии Hitman, но и произведениями для таких хитов, как MDK2, Messiah, Splinter Cell: Chaos Theory. На этот раз основной темой стала бессмертная Ave Maria в исполнении Будапештского симфонического оркестра.

В последней миссии нам дают понять, что Blood Money – отнюдь не финал истории. Обновленный Хитман сможет вынести еще не один аддон, хватило бы воображения и терпения у разработчиков. И после такого замечательного «воскрешения» серии остается только ждать и надеяться, что мы не потеряем вновь обретенного сорок седьмого.

С чего все начиналось

Hitman: Contracts **ДПК 6/2004**
Hitman: Silent Assassin **ДПК 12/2002**
Hitman: Codename 47 **ДПК 1–2/2001**


Вечно эта давка по выходным


Привет, меня зовут Нео. А тебя как?


Магазин вроде бы сюда…



А в чемоданчике отнюдь не деньги


Тебе двойной фишмак и колу?


Хранить в темном прохладном месте

Сами боги

Rise of Nations: Rise of Legends

Паспорт



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Big Huge Games
Издатель Microsoft
Web-сайт www.riseoflegends.com

Big Huge Games
Компания основана в 2000 г. Брайаном Рейнольдсом, долгое время находившимся в тени Сида Мейера. Дебютный проект Rise of Nations студия выпустила три года спустя. Остальные игры Big Huge Games являются вариациями на тему Rise of Nations.
Игры Rise of Nations, Rise of Nations: Thrones & Patriots
Проекты нет данных
Web-сайт www.bighugegames.com

Вердикт



Весело и интересно, но слишком уж просто

Графика
Звук
Играбельность





Оригинальный сеттинг; множество героев; интересный дизайн рас и некоторых миссий; неплохая графика



Слабый AI; однообразные задания

Олег Данилов

Согласитесь, неприятно проснуться в одно, далеко не доброе, утро и обнаружить, что тебе буквально на голову свалились решительные ребята, называющие себя новыми богами, взявшиеся по своему усмотрению перекроить знакомый с пеленок мир. Это тем более неприятно, если ты с рождения не веришь ни в каких богов, особенно таких уродливых.

В положении озадаченных незваными гостями хозяев оказались обитатели мира Аио. Изобретатели Винчи, свято чтящие заветы мастера (который дал свое имя небезызвестному коду) и воплощающие в жизнь его безумные эскизы – все эти винтолеты, самодвижущиеся паромобили, механических солдат и прочее. Мистики Алин, явно наслушавшиеся одной взбалмошной девицы по имени Шахерезада и оперирующие магическими субстанциями, позволяющими им призывать ифритов, драконов и прочих джинов. Но больше всего не повезло Куотлям, представителям псевдоацтекских племен, умеющим оживлять каменных идолов и создавать могучие артефакты, на чью территорию, собственно, и упали обломки космического корабля богов. Хотя по другой версии сами куотли и есть потомки пришельцев, тысячу лет назад уже посещавших мир Аио.

Но все это вы узнаете по мере раскрытия сюжета Rise of Legends. Начинается же игра с банальной мысли о вендетте, поселившейся в сердце изобретателя винчи Джиакомо, после того как дож соседнего города убил его брата. Собственно, в погоне за дожем он и завоюет 3 страны (в трех кампаниях), попутно спасая мир от злых богов.

Несмотря на то что в Rise of Nations: Rise of Legends развиваются идеи, заложенные еще в первой игре Big Huge Games, имеются и весьма существенные различия. К тому же заметно, что большое влияние на проект оказала конкурентная Age of Mythology, издаваемая все той же



В шаге от Смерти

Microsoft. Хотя определенная свобода в перемещениях по глобальной карте а-ля Shogun осталась, того многообразия вариантов, что в оригинальной Rise of Nation, уже нет. Оно и понятно, теперь во главу угла поставлен сюжет. И хотя шедевром его назвать сложно, в целом он далеко не плох. Жаль, что в самой важной, последней кампаний, у авторов кончился завод, и ни сюжет, ни дизайн миссий не радуют. По большому счету именно в третьей части все сводится к банальному «убей их всех». Изысков первой и второй кампании здесь уже нет. Ну и метод разрешения любовного треугольника несколько грубоват.

Три расы – а по воле сюжета управлять вам придется всеми по очереди – имеют весьма существенные различия не только в «ассортименте» юнитов, которые, надо сказать, чудо как хороши и весьма оригинальны (от пустынных скатов и многобашенных танков в стиле 30-х годов прошлого века до ходячих статуй и осадных орудий), но и в стратегии развития, технологиях и сборе ресурсов. Пожалуй, со времен StarCraft это самые разнообразные расы, и каждая из них требует собственной тактики игры. RTS-геймплей по сравнению с оригиналом изменился не сильно. Были упразднены лишние здания типа академий и дополнительные ресурсы. Но блочная система постройки городов, важность раздвижения границ государства, штурм поселений пехотой и торговые караваны остались. Бонусные карты в стиле R.I.S.K. уступили место более продвинутой схеме развития городов и спецсилам, получаемым по выполнении дополнительных квестов.

Конечно, не могла современная стратегия обойтись и без института героев. В Rise of Legends их не просто много, а очень много. К финальной битве вы будете иметь в своем распоряжении почти десяток полководцев, которых в любой момент можно призвать на поле боя. Стоит это недешево, зато порой именно герои решают исход сражения. У каждого из них свои бонусы и собственные суперприемы, причем у некоторых они меняются от кампании к кампании. Но будьте осторожны: отдельные персонажи по воле сценаристов могут стать недоступными по мере развития сюжета. Герои есть и в армиях противников – особо хороши Саву в пустынной кампании и все три бога (вспомним «Звездные врата») в финальной части игры.

Формула игры

Rise of Nations + парапанк + магия + пришельцы = **Rise of Nations: Rise of Legends**

Графика RoL великолепна, хотя и не дотягивает до планки, поставленной Age of Empires III и The Battle for Middle-Earth II. Зато Rise of Legends берет стилем. Чего стоят только парапанковские юниты и города винчи или парящие замки алинов! Одним словом, неплохо, да и видеоакселератор найдется чем нагрузить. Звуковое сопровождение показалось мне излишне пафосным, особенно озвучка, но в целом музыка хороша, и выключать ее не тянет.

По большому счету у Rise of Legends всего несколько проблем. И самая главная из них – провальный AI. Компьютер, безусловно, умеет обороняться и в целом ведет себя вполне грамотно, но он не проявляет почти никакой инициативы, предпочитая последовательное развитие экономики и усиление давления на границах неожиданным атакам и фланговым обходам. Слишком прямолинейно и уже после третьей миссии предсказуемо, а значит, неинтересно. Второй недостаток – большинство миссий однотипны и сводятся к захвату всех городов противника. Ну и третий – игра чрезмерно простая, попсовая, даже на высоких уровнях сложности. Но это, похоже, тенденция для RTS последних лет. Так что придется смириться.

Похожие стратегии 

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II **ДПК 4/2006**
Age of Empires III **ДПК 11/2005**
Kohan II: Kings of War **ДПК 11/2004**
Age of Mythology **ДПК 12/2002**


Сказки тысячи и одной ночи


Какая, к черту, экология в мире парапанка!


Страшное оружие – шагающий экскаватор


Динамитоголовые атакуют


Навалились гурьбой, стали руки вязать


Последний бой – он трудный самый

Мамонт круче пантеры

Paradise

Паспорт 

Жанр адвентюра
Разработчик White Birds Productions
Издатель «Одиссей»
Web-сайт www.paradise-game-us.com

White Birds Productions
Компания была основана в августе 2003 г. Бенуа Сокалем и его ближайшими соратниками по работе над блестящей дилогией «Сибирь» Жаном-Филиппом Мессианом, Оливье Фонтене и Мишелем Бамсом. Но видеоигры – не единственная сфера интересов «Белых птичек». Они занимаются еще и аудиовизуальной продукцией, публикацией графических новелл и ищут свой путь в различных синтетических жанрах.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт www.whitebirdsproductions.com

Вердикт 

И у гениев бывают промашки

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

 Великолепные фоновые рисунки; шикарный финал

 Нестабильность и неважная оптимизация; невысокое качество моделей и их анимации

Формула игры

Девушка + пантера + экзотика = **Paradise**

Александр Птица

Случилось так, что две самые ожидаемые адвентюры этого года (Dreamfall и Paradise) вышли практически одновременно. Посему ваш покорный слуга оказался в положении известного животного перед двумя стогами сена. Ведь каждая из игр требовала не только времени, но и честного погружения в мир, придуманный талантливыми рассказчиками удивительных историй.

Дело в том, что данные пректы относятся к той категории, которую принято описывать словами «story-driven». А это значит, что главной движущей силой, определяющей мотивацию игрока, является сюжет.

Бенуа Сокаль не считает себя гейм-дизайнером, ведь интересную историю можно донести до читателя, слушателя, пользователя компьютера совершенно разными способами. Один из них – игра.

Предварительное знакомство с «Раем» на последней КРИ в общем-то вселило в меня определенные надежды – роскошные пререндеренные фоны, африканская экзотика, опять же новая барышня в роли главной героини. Правда, основывались они на часовой демонстрации, в которой разработчики, безусловно, постарались показать самые выигрышные моменты. Но ведь для того чтобы до конца прочувствовать игру, требуется честное погружение в нее. Штука в том, что глубина погружения в адвентюрный мир как раз и зависит от целого комплекса факторов – от уже упоминавшегося сюжета до сопереживания персонажам. В этом отношении предыдущая работа Сокаля Syberia (в принципе, обе части следует считать одной игрой) была образцом.

К сожалению, команда White Birds Productions, видимо, не смогла «осилить» тот неплохой потенциал, который был изначально заложен в истории, придуманной ее руководителем, и в результате получилась игра, о которой не скажешь, что это неудача или провал, и шагом вперед ее тоже не назовешь. Одно утешение – в череде выходящих в настоящее время квестов достаточно много халтуры, а проекты уровня Paradise возвышаются над серой массой. Однако и судить «Рай» следует по гамбургскому счету и ориентироваться на ту планку качества, которая была задана «Сибирью». А здесь уже возникает ряд претензий. Итак, обратимся к игре.

Завязка истории оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, она достаточно завлекательна, с другой – чуть-чуть банальна. Судите сами.

Краткий вступительный ролик весьма неплохого качества знакомит нас с правителем некоей африканской страны. Как впоследствии выяснится, называется она Морания и, судя по всему, житье-бытье ее обитателей прямо скажем, не спокойное – военные действия, однако. «Вождь» озабочен вопросом, любит ли его собственная дочь, и интересуется у своего приближенного, не приехала ли она. Крупные планы любящего отца перемежаются кадрами, из которых следует, что небольшой самолетик типа «кукурузник» подвергся атаке с земли и потерпел аварию (авиакатастрофы в завязках адвентюр уже были). Наконец, видео закончилось, и


С африканской магией не шутят

мы оказываемся один на один с молодой симпатичной девушкой, запертой в помещении с явно ориентальным интерьером. Из записки, лежащей на тумбочке, становится ясно, что наша героиня и есть та самая особа, которая выжила после крушения. Здоровье удалось восстановить, но вот с памятью – проблемы, даже имени своего бедняжка не помнит. Амнезия, понимаете ли, это любимый атрибут латиноамериканских сериалов и некоторых игр.

Нетрудно догадаться, что вместе с Энн Смит (таким совершенно небанальным именем назвали девушку в гареме местного принца, не буду говорить почему) игроку придется докапываться до истины, пытаясь выяснить, зачем она летела в столь горячую точку, как Морания, и, в конце концов, раскрыть тайну собственной личности. Естественно, для этого ей понадобится совершить полное опасностей, приключений и препятствий (какие же адвентюры без головоломок) путешествие по стране. Надо сказать, что в Морании есть на что посмотреть. С точки зрения природных условий, флоры и фауны ее можно до некоторой степени назвать «Раем», однако в самой стране царят отнюдь не райские настроения. И хватит об истории... перейдем к моментам технологического плана.

Восприятие визуального ряда игры опять-таки нельзя назвать однозначным. В очередной раз хочется бурными аплодисментами поощрить художников, создавших великолепные фоновые картинки. Внимание к деталям просто потрясающее. Но вместе с тем не очень впечатляют модели персонажей и их анимация. Да и разрешение всего лишь 800×600 отнюдь не может порадовать геймера. Кстати, на протяжении всей игры меня не оставляла мысль о том, что ее не слишком тщательно тестировали, а оптимизацией не занимались вовсе. Более технологичная полностью трехмерная Dreamfall «бегает» куда резвее, чем Paradise. Порой случаются неприятные глюки с курсором и в процессе пресловутого пиксельхантинга, которого здесь, увы, предостаточно. Наблюдаются нестыковки в текстах комментариев при нажатии на активные объекты или в диалогах с персонажами. Очень хотелось бы дождаться патча (или по крайней мере получить уже исправленную версию в издании от «Нового Диска»).

Но самое печальное даже не в этом. Энн Смит – главный персонаж – ни в какое сравнение не идет с несравненной Кейт Уокер. В «Сибири» мы наблюдали за изменениями в характере поначалу обычной городской барышни, добросовестной работницы юридической конторы. Мы буквально всеми фибрами души ощущали, как она сама постепенно становится частью истории о стране мечты, где живут мамонты. Многие реально смахивали слезу в финале первой части «Сибири». Но вот проблемы Энн почему-то не задели меня за живое.

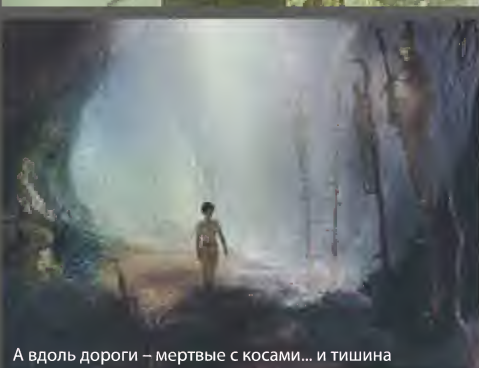
Однако есть и несколько моментов, за которые разработчики игры получают дополнительные плюсы. Первый из них, в принципе, особого значения для развития сюжета не имеет, зато вносит дополнительный «оживляж» в стандартные адвентюрные задачи типа «пойди туда, возьми это, открой то, запусти механизм» и т. п. Игроку дают примерить на себя шкуру грациозной черной пантеры, в «ее теле» исследовать джунгли и даже выполнять некоторые действия. При этом картинка превращается в трехмерную.

И еще я многое готов простить Сокалю и его команде за совершенно потрясающий финал, который терпеливые игроки получают в награду за «свои мучения».

Другие истории от Бенуа Сокаля 

L'Amerzone
Syberia 2 **ДПК 5/2004**
Syberia **ДПК 8–9/2002**


Без хорошей физподготовки тут не обойтись


А вдоль дороги – мертвые с косами... и тишина


Этой картине место в художественной галерее



Дорогой длинною...

Dreamfall: The Longest Journey

Паспорт 

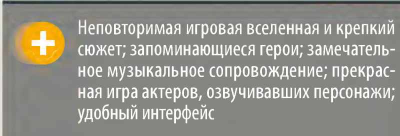
Жанр интерактивный фильм
Разработчик Funcom
Издатель «Одиссей»
Web-сайт www.dreamfall.com

Funcom
Норвежская компания, имеющая большой опыт работы в индустрии интерактивных развлечений. На ее счету более 20 выпущенных игр разных жанров. The Longest Journey, вышедшая в 2000 г., по мнению как потребителей, так и критиков, входит в золотой фонд адвентюр. Anarchy Online привлекла любителей MMOG оригинальным фантастическим сеттингом. В ближайшее время «направлением главного удара» команды, безусловно, является эпическая онлайновая игра Age of Conan: Hyborian Adventures.
Игры No Escape, The Longest Journey, Anarchy Online + дополнения.
Проекты Age of Conan: Hyborian Adventures, Anarchy Online: Lost Eden, неанонсированная MMOG
Web-сайт www.funcom.com

Вердикт 

Увлекательная многослойная техносказка для взрослых

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Неповторимая игровая вселенная и крепкий сюжет; запоминающиеся герои; замечательное музыкальное сопровождение; прекрасная игра актеров, озвучивавших персонажи; удобный интерфейс

– «Своенравная» камера; некоторые недостатки управления

Александр Птица

Аркадия, Старк, Баланс, Эйприл Райан – эти слова подобны кодам доступа к тем ячейкам моей памяти, где хранятся воспоминания шестилетней давности о потрясающей по своей красоте и глубине истории, рассказанной современным норвежским сказочником Рагнаром Торнквистом в неповторимой адвентюре The Longest Journey. Я не встречал людей, которых бы игра оставила равнодушными. Иначе и быть не могло, ведь в нее разработчики вложили столько душевных сил и истинного таланта...

Помнится, финал «самого длинного путешествия» несколько разочаровал некоторых любителей хэппи-эндов и кристальной ясности своей недосказанностью. Но многие увидели в этом намек на продолжение. Ожидание новой возможности посетить знакомый фантастический мир растянулось на долгие шесть лет. Наиболее памятными адвентюрами, увидевшими свет в этот период, стали двухсерийная «Сибирь» Бенуа Сокаля и Farenheit Дэвида Кейджа. В обоих случаях основной акцент сделан на СЮЖЕТ, а сама игра – всего лишь средство рассказать увлекательную историю. Рагнар Торнквист в своем творчестве стоит на тех же позициях, а Dreamfall является прекрасным тому доказательством. Кстати, есть еще одна черта, объединяющая упомянутые проекты, – кинематографичность, что дает нам право отнести их к специфическому поджанру, так называемому «интерактивному фильму».

В Dreamfall вы обнаружите и большое количество крупных планов, и красивые «постановочные» облеты камеры в многочисленных cutscenes, и «рваный» монтаж, за счет которого, казалось бы, не связанные друг с другом фрагменты складываются в удивительную мозаику истории о дружбе и любви, вере и преданности, мечтах и снах, технологии и магии.

Формула игры

Три героя + три мира + одно путешествие = **Dreamfall: The Longest Journey**

Описывать сюжет подобных игр – дело неблагодарное. Все время рискуешь проговориться и выдать нежелательный спойлер. Но несколько слов о завязке сказать все-таки следует.

Итак, 2219 год, Северная Африка, Касабланка. Отлично обставленный особняк, в котором живут Зои Кастилло и ее отец, вечно занятый и находящийся в разъездах ученый. Вот и в момент знакомства он собирается в очередную



Подслушивать и подглядывать иногда полезно

Играем в интерактивное кино

Fahrenheit **ДПК 11/2005**
The Longest Journey **ДПК 6/2000**
Omikron: The Nomad Soul **ДПК 12/1999**

командировку. В размеренном и довольно скучном течении жизни девушки в последнее время наблюдаются странности. Периодически на огромном экране, висящем в ее комнате, возникает непонятная картина – пустынная заснеженная местность, вдалеке виднеется жутковатый по своему внешнему виду дом и... маленькая девочка, повторяющая: «Найди Эйприл... Спаси Эйприл». Ага, первая ссылка на «Самое длинное путешествие» есть! Но этим дело не ограничивается – практически с каждого экрана, попадающегося на пути Зои, доносится клич о помощи. К тому же в серьезную переделку попадает и ее бывший бойфренд, оставшийся хорошим другом, – известный журналист Реза. После того как в квартире «акулы пера» обнаруживается труп женщины, парень бесследно исчезает. А результат предварительной расшифровки записей в его ноутбуке, проведенной подружкой Зои и по совместительству владелицей магазина цифровых гэджетов и отличной хакершей Оливией, был таков – «Венеция, Ньюпорт, Бахрома, Чарли»...

Игравшие в The Longest Journey мгновенно вспомнят, что Ньюпорт – крупнейший город насквозь технофицированного мира Старк, Венеция – один из его районов, «Бахрома» – название бара, где когда-то работала Эйприл Райан, а Чарли – ее близкий друг. Стоит ли говорить, что Зои, не раздумывая, отправляется в собственное путешествие, не зная о том, насколько длительным оно окажется и какие невероятные события и переживания ее ждут на избранном пути, где временами стирается грань между сном и реальностью.

При всех своих родственных связях с «Самым длинным путешествием» Dreamfall обладает массой новых качеств. К сожалению, надо сказать, что некоторые модные фичи как технологического, так и геймплейного характера дополнительного шарма ей не добавили. Но обо всем по порядку.

Те из вас, кто прошел предыдущую игру, помнят: трехмерные модели персонажей разгуливали в ней по пререндеренным фонам, а собственно игровой процесс был образцом классической point-and-click adventure. Теперь же пред очами «путешественников» предстает полностью трехмерный мир. И здесь сразу же сталкиваешься с некоторыми не слишком комфортными особенностями управления, обусловленными в определенной степени тем, что игра разрабатывалась под две платформы – PC и Xbox. И еще один момент поначалу несколько раздражает. Локации невелики по размерам, посему надпись Loading появляется на экране слишком уж часто. Можно предъявить претензии и к качеству исполнения некоторых моделей, и к их анимации, однако история, рассказанная в игре, захватывает настолько, что на подобные мелочи вскоре перестаешь обращать внимание.

Характер геймплея также претерпел определенные изменения в соответствии с нынешними модными тенденциями. К традиционным для адвентюр брожению по локациям, разговорам


Киан воюет за веру

с NPC, решению возникающих проблем при/без помощи предметов из инвентаря добавлены фрагменты в стилях stealth и файтинг. У меня сложилось двойственное отношение к подобному нововведению команды разработчиков. С одной стороны, боевые разборки и скрытное перемещение иногда несколько выпадают из общего стиля, но с другой – оставляют игроку больше свободы в выборе методов преодоления препятствий. Зато с бичом многих адвентюр – пиксель-хантингом – здесь, вроде бы, покончено раз и навсегда. Так называемый «луч фокусировки» мгновенно выхватывает из окружающей обстановки все активные объекты.

Рецензируя The Longest Journey, я восторгался блестящими текстами диалогов и мастерством актеров, озвучивавших персонажи. Dreamfall в этом отношении нисколько не уступает своей предшественнице, а в чем-то даже и превосходит ее. Особенно хотелось бы выделить Элли Конрад Ли (Зои) и Сару Хэмилтон (Эйприл). Право, я даже затрудняюсь представить себе эти образы в интерпретации российских мастеров слова в грядущей локализации от «Нового Диска».

К сожалению, Рагнар Торнквист отвел игрокам очень мало времени (всего около 10–12 ч) на соучастие в очередном этапе «самого длинного путешествия». И снова, как и прежде, картина, в которую сложились кусочки мозаики из событий, переживаний и размышлений, не вносит ясности, а наоборот, полна зыбкости и неоднозначности. А это дает нам повод предположить, что дорога еще не закончена. Да будет так!


Эйприл теперь уже не скромная художница, а настоящий воин


Что за чудовище там внутри?


Зои еще не знает, что ее ждет


Кого спасать? Вот она, Эйприл, живая и здоровая!


Не похоже ли на «Звонок»?

Паспорт



Жанр first person shooter
Разработчик Valve
Издатель Valve
Web-сайт ep1.half-life2.com

Valve
Компания произвела на свет замечательный шутер Half-Life, а позже прославилась запуском собственной системы онлайн-дистрибуции под названием Steam. На данный момент все больше разработчиков изъявляют желание сотрудничать с Valve, чтобы сделать свои продукты доступными через Steam.
Игры Half-Life, Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Day of Defeat: Source
Проекты Half-Life 2: Episode Two
Web-сайт www.valvesoftware.com

Вердикт ★★★★★



Брюс Уиллис и рядом не валялся

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★



+ Продолжение истории
– Опять Сити 17, опять Гордон, опять Эликс



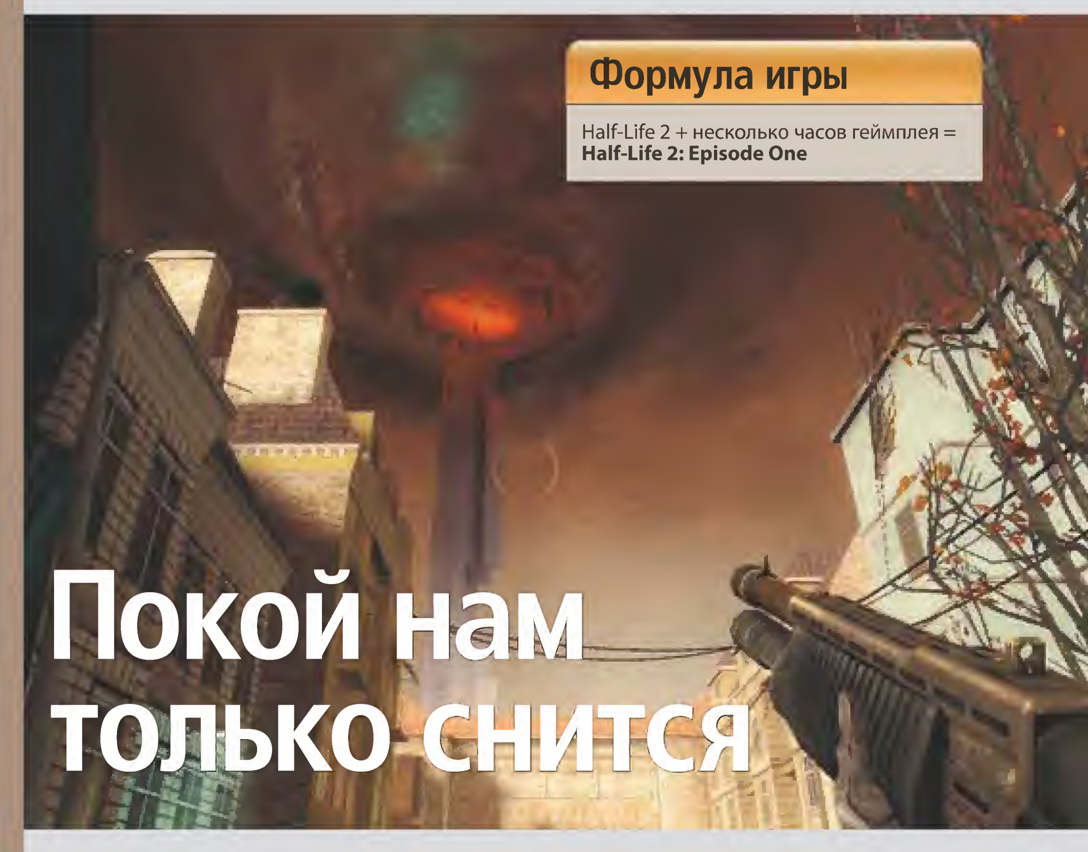
Шутки с монтировкой уже начали порядком надоедать



Девушка, пройдемте в отделение!



Похоже, больница сегодня не работает



Формула игры

Half-Life 2 + несколько часов геймплея = **Half-Life 2: Episode One**

Покой нам только снится

Half-Life 2: Episode One

Максим Капинус

Как любил говаривать персонаж из известного советского фильма, «Куй железо, не отходя от кассы». Подобный прием все чаще встречается среди разработчиков игр и Valve тут в числе лидеров. Вскоре после выхода Half-Life 2 геймеры смогли загрузить дополнительный уровень Lost Coast и насладиться всеми прелестями HDR-освещения. Однако работа в студии не прекращалась ни на минуту, и следующим серьезным анонсом стало известие о скоропостижном преобразовании серии Half-Life в мыльную оперу. Как оказалось, в недрах компании уже созревал первый эпизод похождений бравого Гордона Фримена и создавался второй. Поклонники научного подхода в решении межгалактических проблем замерли в ожидании сюжетной развязки, которая была просто необходима после запутанного Half-Life 2.

Итак, мы возвращаемся к финальной сцене Half-Life 2, где коварный G-Man останавливает силой своей глубокой мысли течение времени и начинает читать Фримену заключительный монолог. Но мы-то с вами уже знаем, к чему приводят подобные словоизлияния в конце американских боевиков. Точно так же происходит и здесь – внезапно появляются вортигонты и спасают Фримена и Эликс, оттеснив куда-то далеко человека с чемоданчиком. Он успевает лишь произнести что-то наподобие сакраментального «I'll be back!» и исчезает в темноте.

В Сити 17 объявлена глобальная эвакуация, кругом воют сирены, а с уличных экранов вещает уже не изрядно поднадоевшая физиономия Брина, а доктор Кляйнер. Он призывает население к энергичному противодействию Альянсу и даже к активному размножению. Времени, мол, мало и никто не знает, что ожидается завтра. Как оказалось, реактор внутри Цитадели может в любой момент жахнуть и размножаться уже будет просто некому. Снова Гордон с Эликс должны спасать город и его жителей.

Игровой процесс практически не изменился, Episode One – лишь небольшой довесок к Half-Life 2, в котором мы по-прежнему боремся с солдатами Альянса, хэдкрабами и муравьиными львами. Новинкой можно считать только появление зомби-солдат, управляемых хэдкрабами. Других находок и свежих идей отыскать так и не удалось, а вот неприятные элементы, напротив, появились. Для увеличения игрового времени разработчики не погнушались внести несколько моментов, в которых есть и респаун, и постоянная беготня между пунктами А и Б. Подобные варианты годятся для бюджетных проектов, но никак не для продолжения знаменитой серии.

Выбирайте сами, платить или нет $20 за 4–5 часов игры в тот же Half-Life 2. В качестве альтернативы можно предложить любую из серьезных бесплатных модификаций, в большом количестве создаваемых независимыми авторами. Среди них встречаются довольно интересные проекты со своей сюжетной линией и улучшенным геймплеем.

Кстати, после прохождения не выключайте игру – за титрами следует небольшой тизер из будущего Half-Life 2: Episode Two, где, судя по увиденному, в каких-то лесных чащобах нас подкарауливают новые противники.

История возникновения знаменитой монтировки



Half-Life: Blue Shift **ДПК 7/2001**
Half-Life 2 **ДПК 12/2004**
Half-Life **ДПК 1–2/1999**
Half-Life: Opposing Force



Заводные овцы

Champion Sheep Rally

Олег Данилов

Овцы в игровой индустрии – фигуры культовые. Мало того что они являются главными действующими лицами в десятке игр, так еще и присутствуют в каждой второй стратегии реального времени или RPG. Но вот собственно овечих гонок до сих пор не было. Разработчики из Black Sheep Studio решили исправить ситуацию. И пусть авторы выполнили далеко не все данные игрокам обещания, в целом получилось очень даже неплохо.

Ближайший родственник Champion Sheep Rally (название чудо как хорошо!) – небезызвестные в СНГ «Страусиные бега». То бишь перед нами юмористическая аркадная гонка с большим количеством препятствий, забавными персонажами и весьма сложными трассами. Опять, как и в проекте от Gelios, запоминаем все повороты трассы наизусть, изучаем расположение препятствий, моменты появления NPC, сбивающих овец и т. д. Собственно, в ChampionSheep нас пустят после ознакомления со всеми уровнями (а их до обидного мало – всего восемь) в режиме *Transhumance* (с англ. – перегон скота с зимних пастбищ на летние). На выбор вначале имеются четыре «спортсмена», отличающихся параметрами разгона, управляемости и прыгучестью. Затем можно открыть еще семь персонажей, один из которых секретный. В чемпионат включены только обычные гонки; в *Transhumance* еще и режим *Beware the wolf*, то есть на выбывание. Ну и, конечно, не забыт мультиплеер на четверых в split screen (!) – очень забавно. Трассы весьма увлекательны, везде имеется возможность срезать, есть интересные связки поворотов и даже бэннкинг! Овцы обучены чрезвычайно полезному трюку – они могут прыгать, порой достаточно далеко, прямо на спину противнику, получая дополнительное ускорение и сбивая соперника. Чехарда выходит еще та, запросто можно проиграть забег на последних метрах. Обидно, но бонусов очень мало – всего три: защита, куромет и ускоритель. В процессе гонки позволено собирать золотые монетки, однако, увы, апгрейдить на них овец, как обещали авторы, – нельзя.

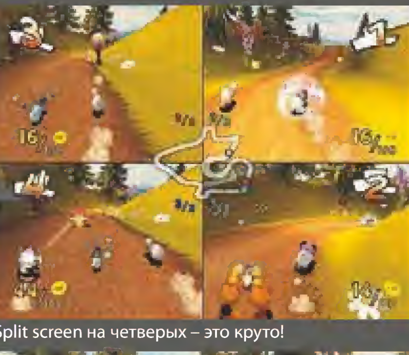
Графика Champion Sheep Rally достаточно простенькая, но очень симпатичная и красочная. Сеттинги интересные, кое-где применяется cell-shading, модельки овец однозначно удались. Музыкальное сопровождение под стать геймплею – это тоже пародии на известные мелодии. К сожалению, композиций всего три, да к тому же они слишком короткие. Кстати, на диске размещен короткометражный фильм Need for Sheep – рекомендуем. Хороши и бонусные картинки, открываемые в процессе игры.

Если бы авторы добавили бонусов, нарисовали еще столько же трасс, реализовали бы возможность прокачки овец, мы получили бы великолепную гонку как для взрослых, так и для детей. Что ж, возможно, в сиквеле все это будет. Хочется верить.

Формула игры

Овцы + Championship Rally = **Champion Sheep Rally**





Split screen на четверых – это круто!



Ключ – на старт



Копыто в копыто

Паспорт 

Жанр аркадная гонка
Разработчик Black Sheep Studio
Издатель Frogster Interactive
Web-сайт www.championsheep.com

Black Sheep Studio
Молодая французская студия, созданная выходцами из Kalisto Entertainment. Champion Sheep Rally – дебютный проект команды.
Игры нет
Проекты не анонсированы
Web-сайт www.blacksheep-studio.com

Вердикт 

Без претензий, но очень весело

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Смешные персонажи; интересные трассы; зажигательный геймплей

– Игра слишком короткая; бонусов маловато



Champion Sheep Rally похожа на 

«Страусиные бега» **ДПК 7/2004**
«Бинотаун: Прикольные гонки» **ДПК 7/2004**
Pet Racer

Паспорт



Жанр тактическая RTS/action
Разработчик Spellbound Entertainment
Издатель Atari
Web-сайт www.desperados2.com

Spellbound Entertainment
Spellbound – немецкая студия, основанная в 1994 г. За время своего существования выпустила немало игр, но действительно популярной стала только Desperados.
Игры Desperados: Wanted Dead or Alive, Robin Hood: The Legend of Sherwood, Airline Tycoon Deluxe, Smoking Colts, Chicago 1930
Проекты не объявлены
Web-сайт www.spellbound.de

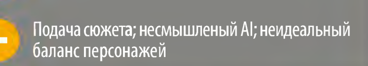
Вердикт ★★★★★

Любителям тактических стратегий, action, а также всевозможных вестернов рекомендуется

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

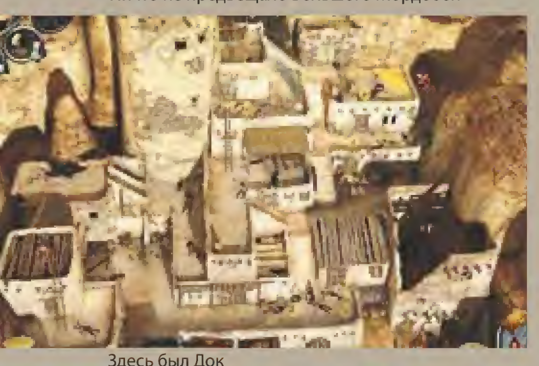
\+ Графическое оформление; дизайн уровней; интерфейс; RTS и шутер в одном флаконе

– Подача сюжета; несмышленый AI; неидеальный баланс персонажей





Ничто не предвещало Большого Мордобоя



Здесь был Док



Романтика



Формула игры

Desperados + 3D + action =
Desperados 2: Cooper's Revenge

Купер наносит ответный удар

Desperados 2: Cooper's Revenge

Янош Грищенко

В идеале Commandos: Strike Force должен был быть похожим на Desperados 2: Cooper's Revenge за некоторыми исключениями: без кактусов, мексиканцев в широких сомбреро и знаменитого шестизарядного револьвера Colt Paterson.

Если пять лет тому назад Desperados: Wanted Dead or Alive воспринимался не иначе как клон (оригинальный, но все же клон) Commandos, то со второй частью игры ситуация другая. Так как недавнее творческое недоразумение от Pyro Studios отошло от канонов, то новая игра от Spellbound может чувствовать себя в данной нише весьма вольготно. Разработчики не стали метаться между жанрами, а остались по большей части в рамках тактической RTS. Хотя и не обошлось без сюрпризов.

Перед нами опять все тот же Дикий Запад (наверное, без этой тематики немцы жить не могут) со знакомыми персонажами и игровым процессом. Первым делом бросается в глаза то, что двумерные рисованные ландшафты и персонажи перекочевали в честное 3D. Графическое оформление Desperados 2 вообще может дать фору не только стратегиям. Вы сразу это поймете, как только увидите лучи заходящего солнца над Большим каньоном или сверкающие шпоры Джона Купера. Дизайн уровней великолепен: кажется, что каждый дом, каждое дерево, скала или камень находятся там, где и должны быть. Все вместе это дает совершенно очаровательные игровые локации, радующие большим количеством деталей. Увы, расплатой за красоты являются очень длительная загрузка уровней и нескромные системные требования.

Геймплей, с одной стороны, практически не претерпел изменений. Перед нами все тот же, до боли знакомый со времен Commandos, интерфейс с некоторыми, разумеется, чисто косметическими улучшениями. Каждый персонаж – специалист в какой-то области и выполняет в ходе миссии определенную роль. Здесь, впрочем, баланс традиционно не идеален. Некоторые герои – куда более полезные (Джон, Док), нежели остальные. С другой стороны, Desperados 2 фактически... шутер от третьего лица. Одним нажатием клавиши размеренная тактическая стратегия превращается в чистокровный action. В этом случае по количеству выпущенных патронов и поверженных врагов игра дотягивает до уровня Max Payne. Дело в том, что stealth-прохождение хоть и приветствуется, но оно, кроме некоторых случаев, вовсе необязательно. Даже наоборот – разработчики высыпают на нас все новые и новые толпы врагов, как бы призывая геймера чаще кликать левой кнопкой мыши, отвечающей за стрельбу.

Даже несмотря на это, Desperados 2 оказалась весьма хорошей игрой, практически ни в чем не уступающей оригиналу. К существенным недостаткам можно отнести разве что не самый сообразительный искусственный интеллект и странные метаморфозы боеприпасов. Отдельным пунктом идет сюжет, который подается в паузах между миссиями в виде своеобразных комиксов, что в данном случае выглядит совершенно несуразно.

Еще несколько игр от Spellbound



Robin Hood: The Legend of Sherwood ДПК 1–2/2003
Desperados: Wanted Dead or Alive ДПК 6/2001



Стоять!

Паспорт 

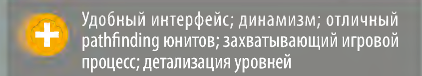
Жанр стратегия реального времени
Разработчик Kyiv's Games
Издатель Monte Cristo Multimedia
Издатель в странах СНГ «Акелла»
Web-сайт www.montecristogames.com/fire-department-3/ru/

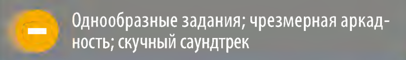
Kyiv's Games
Одна из дочерних студий Monte Cristo Games. Офис компании, разумеется, находится в Киеве. Fire Department 3 является ее дебютным проектом.
Игры Fire Department 3
Проекты Silver Fall
Web-сайт www.kg.com.ua

Вердикт 

Если в детстве вы мечтали быть пожарным, но волею судеб стали космонавтом, тогда эта игра для вас

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★


Удобный интерфейс; динамизм; отличный pathfinding юнитов; захватывающий игровой процесс; детализация уровней


Однообразные задания; чрезмерная аркадность; скучный саундтрек

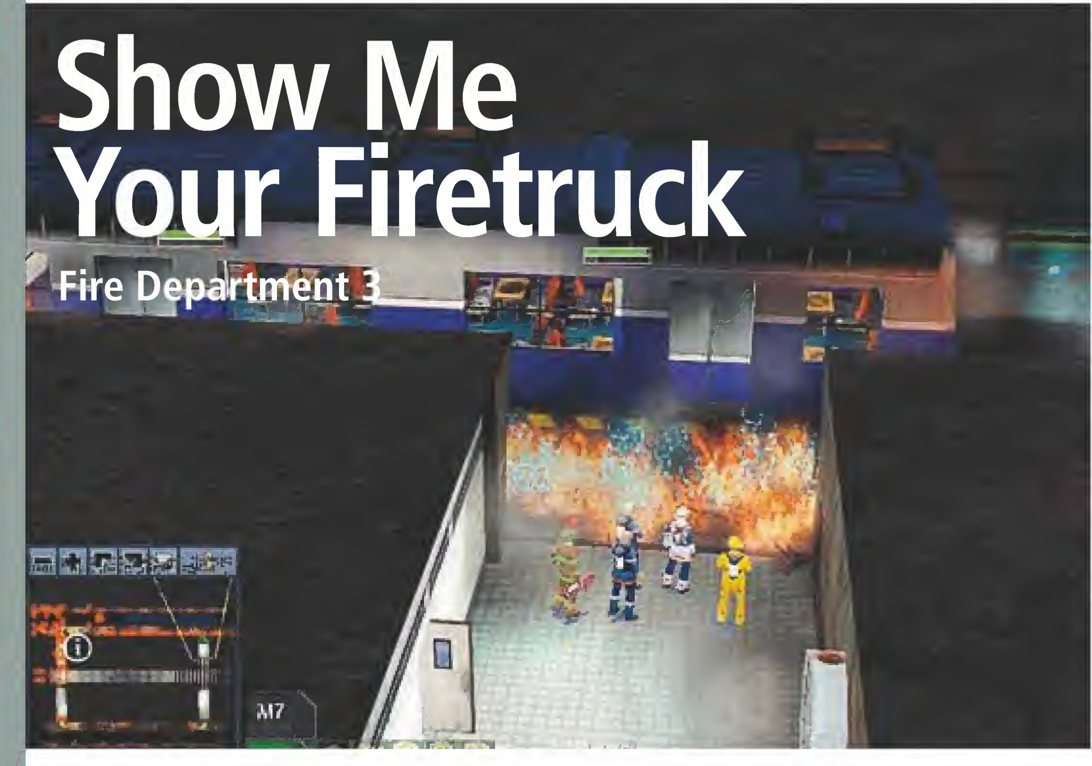
Формула игры

Fire Captain + новые уровни + новые юниты = **Fire Department 3**


Серьезные ребята


Один в поле – воин


Этим и огонь нипочем



Show Me Your Firetruck

Fire Department 3

Янош Грищенко

Если вам покажется, что происходящие в Fire Department 3 события сильно напоминают сюжет голливудского фильма Backdraft, то вы окажетесь целиком и полностью правы. За тем исключением, что героя Курта Рассела, без лишних размышлений бросающегося в схватку с пламенем, здесь нет.

FD3 разрабатывалась не где-то там, за морями-океанами, а в столице Украины, что привнесло свои особенности в игровой процесс. Непривычно, знаете ли, тушить виртуальные пожары на заводе «Антонова», в Институте ядерной физики (нет в Киеве такого учреждения, есть Институт физики и Институт ядерных исследований, отдельно. – *Прим. ред.*) и даже на Майдане. Сюжет забрасывает главного героя и в другие страны: Францию, Великобританию, Германию и США. Всего пять кампаний по три миссии в каждой. Если вы полагаете, что этого мало, советуем попытаться пройти их на уровне сложности extreme. В Kyiv's Games решили игрока особо не жалеть, и во всякой миссии вас буквально заваливают новыми и новыми заданиями. Причем даже тогда, когда, казалось бы, все очаги пламени потушены, электронной водой залито все доступное игровое пространство и ничто больше не может гореть по определению (к вопросу о реализме).

Внесем некоторую ясность. FD3 – это в первую очередь аркада. Многие задания приходится выполнять на время. Невидимый диспетчер то и дело гонит вас вперед. В игре сделана ставка на динамизм и зрелищность. Не забыты и составляющие симулятора. Пожары имеют разные категории, и если с обычным можно справиться с помощью воды, то для борьбы с химическим пламенем нужно вызывать дополнительный пожарный расчет со специальной смесью. Но подкрепление становится доступным лишь в определенный момент, т. е. когда уж очень «припекает» во всех смыслах этого слова.

Отдельным пунктом представлены пожары в закрытых помещениях, особенно в жилых домах. Любо-дорого смотреть, как группа огнеборцев карабкается в окна верхних этажей по выдвижным лестницам. Остроты ситуации добавляет и то, что буквально за каждой дверью вас может поджидать он, едва ли не самый опасный враг пожарных, – backdraft (впрочем, комнаты с «обратной тягой» выбраны разработчиками заранее). После тушения пламени важно также разбить окна в помещениях, чтобы снизить концентрацию угарного газа и дыма.

Pathfinding ваших подопечных вызывает полное умиление. Достаточно лишь указать точку, куда следует отправиться юниту, и он доберется туда самостоятельно в 99,9% случаев. Такую четкость начинаешь особенно ценить в те моменты, когда под вашим руководством находится пара десятков пожарных, каждый из которых занят делом: кто раненых граждан тащит к машине скорой помощи, кто окна выбивает, кто пожар тушит и т. д. Все юниты, кстати, разбиты на классы, поэтому имейте в виду, что простой пожарный в отличие от инженера с электропроводкой совладать не в состоянии, равно как и выбить дверь топором (для чего ему, наверное, требуется соответствующее образование).

Большим упущением является то, что погодные условия совершенно не принимаются во внимание и нет возможности организовывать на выезд пожарные расчеты собственноручно. И хотя геймплей Fire Department 3 как две капли воды похож на Fire Captain, это никоим образом не уменьшает заслуг Kyiv's Games, которой удалось создать весьма увлекательную игру с неплохой replayability.

Тушить пожары можно также в 

Fire Captain
Wildfire


Суперпредложение для подписчиков!
УБОЙНЫЙ
КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ
для любителей
железа и игр
Универсальный
«Домашний ПК»+DVD
и драйвовый
Gameplay+DVD
Два лучших
компьютерных журнала
Украины с двумя
DVD-дисками ежемесячно!
35 грн
23,65 грн
Всего в месяц
Вы экономите 30%
от розничной цены!
Подписной индекс 94938.
Подписка осуществляется во всех
почтовых отделениях страны.



Паспорт

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Monte Cristo
Издатель CDV Software Entertainment
Web-сайт www.citylife-game.com

Monte Cristo
Компания создана в 1995 г. в Париже и имеет в своем арсенале более 25 тайтлов как на PC, так и консоли. Студия постоянно расширяется, и в 2005 г. был открыт офис в Киеве.
Игры D-Day, Star Academy, Fame Academy, 7 Sins, Desert Rats vs. Afrika Korps, Medieval Lords, сериалы Fire Department, War on Terror
Проекты Xtreme Party
Web-сайт www.montecristogames.com

Вердикт



Очередная попытка повторить успех SimCity

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Деление населения на социальные группы

– Огрехи баланса; упрощенная экономическая модель



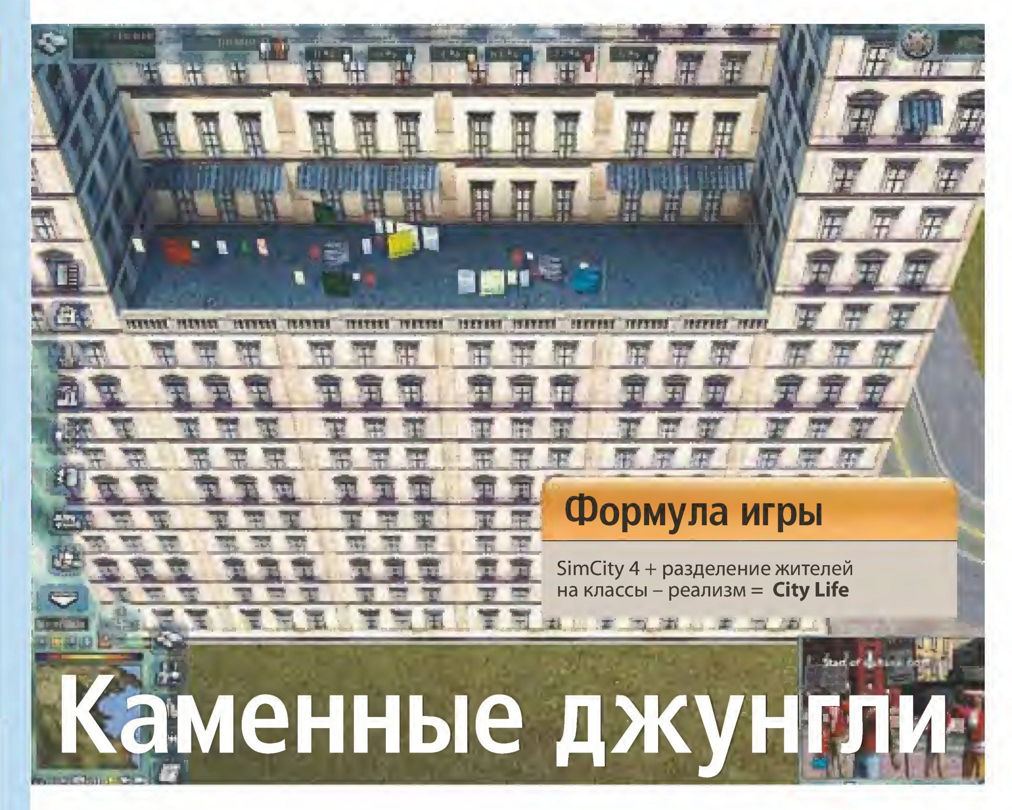
Пригородная идиллия



Хорошее место для мэрии



Спички – не игрушка!



Формула игры

SimCity 4 + разделение жителей на классы – реализм = **City Life**

Каменные джунгли

City Life

Роман Оберемко

Не дают покоя современным разработчикам игр лавры SimCity, и как грибы после дождя появляются схожие проекты: всего пару месяцев назад был Tycoon City: New York, а сегодня нашему вниманию предлагают City Life.

Честно говоря, увидев скриншоты, опубликованные на официальном сайте игры, и прочитав описание, невольно восторгаешься – неужели это будет еще лучше, чем SimCity? Увы, все же наши надежды не оправдались.

Графика, по современным меркам, мягко говоря, отстает: все строения напоминают детские конструкторы. Хотя ценителям жанра достаточно, чтобы школа только немного отличалась от электростанции, вряд ли таким игрокам придется по вкусу City Life. Нет и обещанной свободной камеры, есть всего пять ступенек масштабирования, а менять угол обзора нельзя.

Интересным нововведением стало разделение населения города на классы: have-nots (малоимущие), blue-collars (рабочий класс), fringe (средний класс), suits (руководящее звено), radical chics (богема) и, наконец, elite (высшее общество). Естественно, любому мало-мальски приличному заведению требуются работники как минимум трех различных классов, и вот здесь-то и начинается веселье – уживаться друг с другом разные сословия никак не желают, постоянно возникают всевозможные стычки и драки. С одной стороны, понятно, что бедняков раздражают живущие неподалеку сливки общества, но когда деятели культуры начинают избивать на улице инженера, это как-то непривычно. Избежать потасовок довольно сложно, однако решение есть, хоть и весьма необычное – если полиция не в состоянии помочь, снесите здание и постройте его заново. Вот бы все конфликты исчерпывались подобным образом, как в старом анекдоте, – давайте выйдем и опять войдем.

В остальном игра стандартна – геймеру необходимо возводить жилые дома, офисы, производственные комплексы, места развлечений, парки, скверы и т. д. Но и здесь имеются свои подводные камни, связанные с классовой принадлежностью жителей, – не всегда удается разместить какой-либо объект так, чтобы каждое рабочее место было занято. Жители предпочитают бездельничать, нежели ехать на службу в район, заселенный другой социальной группой. Все это причиняет многие неудобства – ресторан построен, но не работает, отель не приносит доходов, скверы закрыты.

Довольно быстро процесс застройки надоедает, особенно если учесть, что инфраструктура отсутствует напрочь – электроэнергия берется из ниоткуда, водопровод не требуется, ширина дорог никоим образом не влияет ни на пробки, ни на загазованность. Ко всему прочему полное отсутствие терраформинга наводит на весьма унылые мысли, а строительство автострад под любым, даже самым фантастическим, углом оставляет тягостное впечатление.

До безобразия упрощена экономическая система – нет ни управления налогами, ни функции выделения средств на содержание муниципальных и транспортных служб. В наличии только расходы и доходы, приносимые различными постройками. В итоге вся игра чем-то похожа на LEGO – строим, ставим на пол полученную конструкцию и наблюдаем. Так что продолжаем ждать SimCity 5.

Построить город можно в



Tycoon City: New York **ДПК 4/2006**
SimCity 4 **ДПК 3/2003**
Caesar 3



Over The Hedge

Богдан Афанасьев

Эта игра, несмотря на свое киношное прошлое, в очередной раз опровергает ошибочное мнение о том, что хороших игр по кинолицензиям не бывает. Еще как бывает!

Over The Hedge использует возможности Nintendo DS по полной программе: в микрофон можно подуть (например, чтобы привлечь внимание противников), стилусом – ткнуть в виртуальную кнопку (но проще использовать обычные), играть от первого или третьего лица на одном экране и наблюдать все происходящее на втором – с видом сверху. При этом качество графики вплотную приближается к уровню первой Sony PlayStation.

Енот RJ обладает кучей замечательных способностей – он умеет лазить по шкафам, быстро бегать, вскрывать сейфы и кидать черепаху. Сам черепах тоже парень не промах – прячется от врагов в панцире, поднимает тяжести (которые можно удачно швырнуть в противника). Основными же задачами этой парочки будут шныряние по дому и окрестностям в поисках вкусных и полезных вещей, порча техники и убегание от людей и собак. Геймплей напоминает как Lost Vikings, так и Metal Gear Solid – от викингов взяли персонажей с уникальными способностями и необходимость работы в команде, а от Снейка – вид сверху с указанием зоны видимости противников. Игровой процесс очень простой и интуитивно понятный. И затягивает...


Паспорт

Жанр аркада/логическая игра
Платформа Nintendo DS
Разработчик Vicarious Visions
Издатель Activision
Web-сайт www.overthehedgegame.com

Вердикт ★★★★★

Игра для любителей не только прыгать, но и думать

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отличный геймплей; толковое использование двух экранов

– Повторяющиеся элементы заданий; недостаточно частое применение стилуса и микрофона

Prof. Kawashima's Brain Training

Сергей Светличный

Как известно, Nintendo DS – это консоль не только для всех людей (включая и тех, которые никогда в жизни не играли в игры), но еще и для всех возрастов – от детского сада до самой пенсии. Вот как раз для представителей последней группы и предназначена Brain Training. На самом деле это не игра, а набор упражнений, представляющих собой классическую «гимнастику для ума». Чтение, простейшие математические задачки, рисование, решение головоломок – как уверяют разработчики, выполняя эти нехитрые операции каждый день, вы сможете привести в рабочее состояние свой мозг, так сказать, прочистить заржавевшие шестеренки и заставить их крутиться на полной скорости.

Интересно, что у игры, по заявлению разработчиков, достаточно серьезный базис – Brain Training основана на исследованиях японского профессора Рюта Кавасима (Ryuta Kawashima), который утверждает, что систематическое выполнение элементарных умственных упражнений стимулирует мозговую деятельность (кто бы сомневался...).

К сожалению, упражнений этих сравнительно немного – если не считать раздела Brain Check (в котором проверяется, какому возрасту соответствует работа вашего мозга), то всего для ежедневных занятий предлагается лишь девять заданий, причем изначально доступно лишь три, остальные открываются со временем. Впрочем, на подходе уже вторая «игра» из этой же серии – Big Brain Academy...


Паспорт

Жанр развивающая игра
Платформа Nintendo DS
Разработчик/издатель Nintendo
Web-сайт www.brainage.com

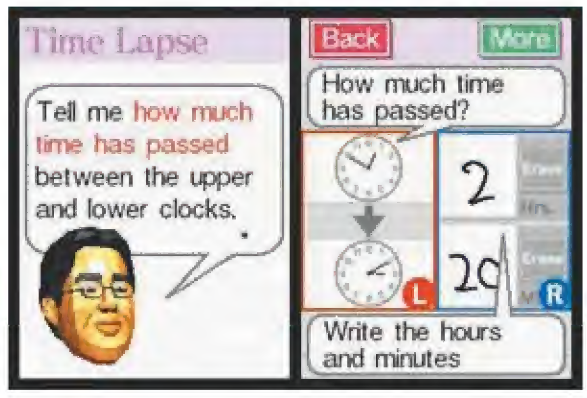
Вердикт ★★★★★

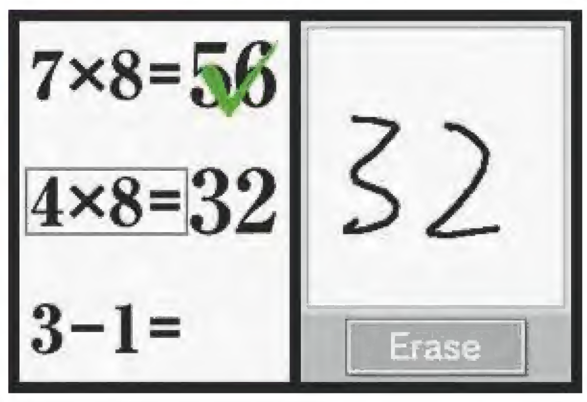
Прекрасный способ расслабиться

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отличная идея

– Тренировочных заданий слишком мало





Пустыня

Auto Assault

Олег Данилов

Ровно полгода назад я принимал участие в бета-тестировании Auto Assault, подробный отчет о котором был опубликован в февральском номере «ДПК». Что ж, игра, наконец-то, вышла – настало время финального вердикта.

С сожалением вынуждены констатировать, что наши основные опасения оправдались – Auto Assault получилась великолепной, очень стильной и оригинальной... однопользовательской RPG. И это печально. Количество игроков в онлайне не превышает их числа во время бета-тестирования. Статус населенности серверов застыл на катастрофически низкой отметке – very low. Конечно, это только на руку постапокалиптической стилистике Auto Assault – встречи с живыми людьми крайне редки и воспринимаются как чудо из чудес. Но, простите, при чем здесь тогда MMOG? С таким же успехом мы могли бы играть в сетевую версию Ex Machine (появление которой уже не за горами). Собрать конвой (так здесь называется партия) в Auto Assault очень трудно, что, естественно, приводит к проблемам у таких классов, как Лейтенант, Шаман, Инженер, Мастермайнд и т. д., ориентированных именно на командную игру. Более того, многие квесты созданы под групповое прохождение, как и положено в приличных MMORPG. Богатая и разветвленная система крафтинга, которая на поверку оказалась очень интересной и серьезной, тоже не работает. Согласитесь, делать вещи самому себе не очень весело. К тому же в Auto Assault почему-то отсутствуют и почтовая, и аукционная службы. Так что ненужные артефакты приходится банально продавать NPC или дарить случайным попутчикам. Ну а после выезда из первой большой зоны по достижении, скажем, 20-го уровня в одиночку становится совсем грустно.

Что послужило причиной такой ситуации, сказать наверняка сложно. То ли слишком вялый старт проекта, по крайней мере, в Европе. То ли это вызвано тем, что автомобили все-таки очень индивидуальный вид транспорта и большие скорости не способствуют активному общению с другими персонажами (хотя VoIP должен помочь). Но факт остается фактом – чат-каналы пусты, и даже в крупных городах вы встретите в лучшем случае одного-двух живых игроков. Если



Люди!!! Я их нашел!!!



Какие же вы страшненькие, ребята



Генерал must die


Скромные апартаменты с голографическим окном


Один выстрел – один труп

сравнивать с тысячами геймеров в столицах War of WarCraft или десятками тысяч в Silkroad Online, становится действительно грустно.

Но когда вам все-таки удастся найти других игроков и создать конвой, игра преображается. Персонажи небоевых классов сразу же становятся очень полезны, а невыполнимые квесты щелкаются как семечки. Ну а какое безумие творится, если четыре-пять машин влетают в гущу врагов, круша все вокруг, – любо-дорого посмотреть. Особенно учитывая, что в Auto Assault работают законы физики, и разрушить до основания можно абсолютно все объекты! Впрочем, здесь вас поджидает другая неприятность – завышенные системные требования. Не знаю, как бы себя повела АА при наличии физического акселератора PhysX, но на очень мощной системе с видеокартой последнего поколения количество fps, обычно составляющее около 35–45 кадров в секунду, падает порой до ужасающих 10–12. Хотя в целом Auto Assault играется как хороший шутер, лаги на европейские серверы невелики, система предсказания поведения работает просто отлично. Кстати, аппетиты игры по отношению к трафику весьма немаленькие – 5–10 MB в час.

Несмотря на то что графику АА нельзя назвать потрясающе детальной и современной, игра берет за душу своей стилистикой. Земля после глобальной катастрофы передана настолько реалистично, что аж страшно становится. Так должен был бы выглядеть Fallout 3! Собственно, Auto Assault и воспринимается как духовный наследник знаменитой RPG. Особого упоминания заслуживает музыкальное оформление – незатейливые мелодии может быть и не представляют никакой ценности сами по себе, но они идеально подходят к обстановке, изменяются динамически и создают необходимый настрой. Браво! Не подкачали и звукорежиссеры. Взрывы, рев турбированных моторов, звон отлетающих гильз, пение птиц, рев мутировавших животных, гул пламени – все сделано на «отлично».

Честно говоря, мне очень не хочется ставить Auto Assault заслуженные три балла. А надо бы, ведь именно как MMOG она оказалась несостоятельна, но я, честно говоря, готов играть в нее, как в *single*. Уж слишком хороши механика и сеттинг. Впрочем, говорят, если прокачаться до 50–60 уровня и добраться до приграничных зон, то там можно найти много высокоуровневых игроков, и тогда Auto Assault преобразится. Что ж, задача поставлена – будем качаться.

P.S. Одновременно с MMOG вышла онлайновая TCG на ее основе. С весьма интересными правилами и механикой. Обладатели коробочной версии АА автоматически получают стартер и доступ в игру. Любителям Magic: The Gathering рекомендуется.

Другие MMOG, издаваемые NCsoft



City of Villains **ДПК 1/2006**
Guild Wars **ДПК 6/2005**
City of Heroes **ДПК 3/2005**
Lineage 2: The Chaotic Chronicle **ДПК 4/2004**


Враги жгут


Большие девочки играют и маленькими машинками


Шеф, полный бак!

Паспорт



Жанр MMORPG
Разработчик Net Devil
Издатель NCsoft
Web-сайт eu.autoassault.com

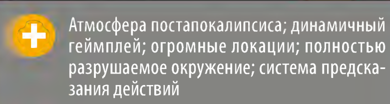
Net Devil
Американская компания, созданная в 1997 г. Приоритет студии – разработка многопользовательских онлайновых игр hi-tech-направленности. Первый проект – Jumpgate – вышел в 2001 г.
Игры Jumpgate
Проекты не объявлены
Web-сайт www.netdevil.com

Вердикт ★★★★★

Все бы хорошо, вот только людей в онлайне маловато

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★





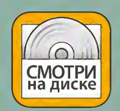
+ Атмосфера постапокалипсиса; динамичный геймплей; огромные локации; полностью разрушаемое окружение; система предсказания действий

– Слишком мало игроков; квесты несбалансированы; нет аукционов и почтовой службы; механика конвоев недоработана; высокие технические требования

Формула игры

Anarchy Online + Ex Machina = **Auto Assault**

Новинки shareware



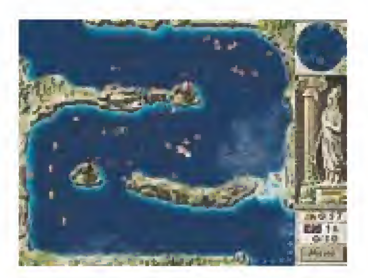
Олег Данилов

Разработчики shareware-игр продолжают радовать нас своими шедеврами, и, честно говоря, складывается впечатление, что день ото дня данные проекты становятся все интересней и оригинальней. Мы подумали, что несправедливо, выдавая награды «большим» играм, оставлять без призов shareware-продукты, ведь многие из них дадут фору некоторым широко разрекламированным AAA-тайтлам. Так что встречайте очередную десятку лучших shareware-игр от «ДПК» и обладателя «Выбора редакции» Eets Hunger. It's emotional.

The Odyssey: Winds of Athena

★★★★★

Разработчик Liquid Dragon
Объем 10 MB
Адрес загрузки www.liquiddragon.com/Odyssey/Odyssey_ldSetup.exe

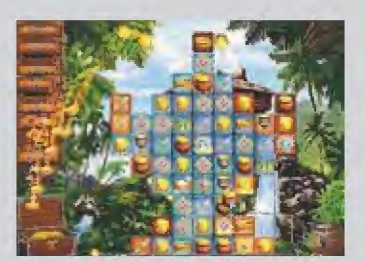


Игр о знаменитом путешествии Одиссея выпущено уже много, но впервые вам предлагают выступить не в роли правителя Итаки, а примерить на себя шлем его божественной покровительницы – Афины. Ваша цель – провести флот Одиссея через 50 уровней, направляя и защищая греческие корабли. Управление здесь непрямое – вы можете изменять силу божественного ветра, формировать течения, переносить смерчи, отбрасывать камни и т. д. Корабли движутся согласно физическим законам, подчиняясь созданным вами условиям. Как и в играх, сделанных в рамках знаменитого Experimental Gameplay Project, авторы из Liquid Dragon уделили самое пристальное внимание моделированию поведения жидкости.

«Остров Сокровищ»

★★★★★

Разработчик Nevosoft
Объем 10,8 MB
Адрес загрузки www.nevosoft.ru/builds_ru/treasure_island_rus.exe



Забавная вариация на тему Bejewel и других игр с обменом фишек и открытием ячеек поля от талантливой российской компании Nevosoft, авторов гениального Zzed (см. «ДПК», № 6, 2006). В отличие от других подобных проектов, поменяв предметы, вы забираете один из них и ищете место уже для него. Впечатляют яркая графика и красочные спецэффекты – порой действо, творящееся на игровом поле, напоминает фейерверк из фишек, бонусов и призовых очков. Уровней здесь много, и, начиная с середины игры, они действительно непростые. Порадовали также забавные танцующие скелеты на экране начисления очков. Единственный недостаток игры – слишком сложная форма фишек, мешающая ориентироваться в них.

Eets Hunger. It's emotional



Разработчик Klei Entertainment
Объем 20 MB
Адрес загрузки www.eetsgame.com/news/download

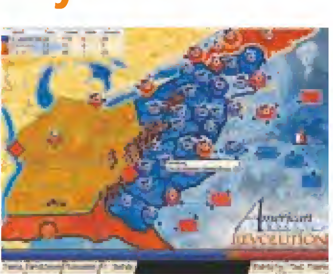


Потрясающе аддиктивная головоломка, сочетающая в себе черты Lemmings и Incredible Machine. Ваша задача – заставить забавное существо по имени Eets добраться до кусочка пазла, прыгая по платформам. Управлять Итсом можно влияя на его эмоции – разбрасывая по уровню различные грибы, которые он с удовольствием поедает, или расставляя «приспособления», изменяющие направление и характер движения персонажа. Симпатичная графика, сложные и интересные задачки, отличный встроенный редактор уровней и непрямое управление делают Eets поистине уникальной игрой. Оторваться просто невозможно, к тому же сам Итс – ужасно смешное и привлекательное существо.

American History Lux

★★★★★

Разработчик Sillysoft
Объем 25 MB
Адрес загрузки sillysoft.net/download/American_History_Lux_Demo.exe



Предельно простые правила в сочетании с богатыми стратегическими возможностями сделали в свое время RISK одной из самых популярных настольных игр. Позже подобного успеха добились несколько компьютерных реализаций знаменитой «настолки». Естественно, мы не могли пройти мимо еще одного shareware-продукта в стиле RISK. American History Lux посвящена всем войнам, в которых принимали участие США, начиная от сражений с индейцами и заканчивая иракской компанией. Естественно, графика здесь простенькая – географическая карта, разбитая на секторы, и цифры, обозначающие количество армий. Звук тоже не блещет. Тем не менее оторваться от игры почти невозможно.

RIP: Strike Back

★★★★★

Разработчик White Elephant Games
Объем 18,6 MB
Адрес загрузки www.elephant-games.com/games/ripsb/exe/ripsb.exe

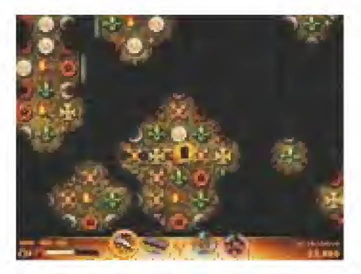


Слава Crimsonland не дает спокойно спать разработчикам shareware-игр из СНГ. RIP: Strike Back – уже четвертый проект подобного рода. Задача не изменилась ни на йоту – вы должны управлять героем, в данном случае восставшим мертвецом, уничтожая толпы противников, прущих со всех сторон. В роли врагов здесь обычные люди, солдаты и техника. В отличие от других клонов Crimsonland в RIP у вас есть возможность покататься на танке или пострелять из стационарной турели. Само собой, присутствуют разнообразные бонусы и ролевая составляющая. Графика в RIP, конечно, лучше, чем в Crimsonland, но не намного. Собственно, для таких игр важен геймплей.

The Da Vinci Code

★★★★★

Разработчик Sony Pictures Digital & Newrosoft
Объем 16,4 MB
Адрес загрузки www.shockwave.com/gamelanding/davincicode.jsp

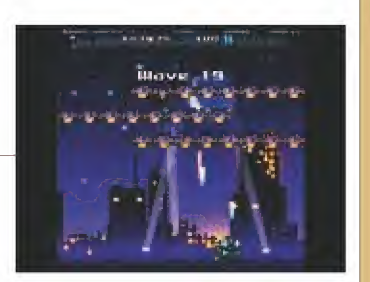


Далеко не всегда кинокомпании ограничиваются лишь одной компьютерной игрой по мотивам нашумевшего фильма. По достаточно неоднозначному «Коду да Винчи» («ДПК», № 6, 2006, «Видеотека»), помимо провальной адвентюры, Sony Pictures выпустила еще и потрясающий одноименный shareware-проект. Сюжет The Da Vinci Code, по геймплею близкий к Bejewel и другим играм с обменом элементов, проведет вас памятными по книге/фильму местами. Кроме прорубания пути во тьме в стиле Bejewel с использованием весьма интересных и прекрасно подходящих по тематике бонусов, вам придется решать анаграммы на криптексе и собирать картину-пазл. Отличная игра, «ДПК» рекомендует.

Titan Attacks

★★★★★

Разработчик Puppy Games
Объем 7 MB
Адрес загрузки www.puppygames.net/downloads/SetupTitanAttacksDemo.exe





Пройти мимо сиквела классических Alien Invaders от Puppy Games мы не могли. Тем более что игра искусно стилизована под старую. Хотя перед нами уже далеко не псевдографика, а звук выдает не PC Speaker, происходящее на экране не вызывает приятную ностальгию по концу 80-х годов прошлого века. В отличие от оригинала в Titan Attacks есть магазин между уровнями, в котором вы можете улучшать свой корабль, покупать дополнения к нему, усиливать оружие, броню и т. д. Кроме того, здесь пришельцы не только наступают с верха экрана, но порой и прыгают с парашютами. А еще в Titan Attacks имеются пять больших боссов. Хотя игру нельзя назвать шедевром, рекомендуем попробовать.

Rumble Box

★★★★★

Разработчик DigiPen Institute of Technology
Объем 11,5 MB
Адрес загрузки www.phackett.com/rumblebox/RumbleBoxSetup.exe

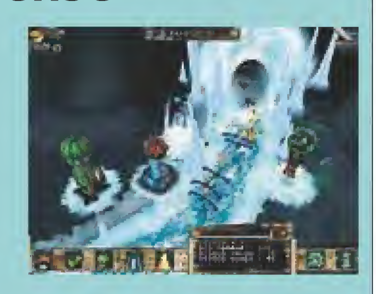


Rumble Box – интереснейший концепт, созданный двумя студентами DigiPen Institute of Technology. В этом beat'em up вы управляете забавным человечком, собранным из кубиков и шаров, связанных гравитацией. На арену, представляющую собой ящик с высокими стенками, выскакивают такие же угловатые противники. Разбивая их, вы засыпаете кубиками и шариками арену. Элементы подчиняются законам физики, а ваша задача – уничтожить столько врагов, чтобы выбраться по их «трупам» из ловушки. Кроме обычных ударов, здесь доступны захваты и броски, а все действо в итоге получается очень динамичным и красочным, несмотря на упрощенную cell-shading-графику.

Master of Defense

★★★★★

Разработчик Voodoo Dimention
Объем 15 MB
Адрес загрузки www.master-of-defense.com/MasterOfDefense.exe



Второй большой shareware-проект от луганской компании Voodoo Dimension оказался успешнее, чем дебютный Epicenter: Nuclear Burn. Идея игры проста – расставляя вокруг дороги, по которой из ближайшего подземелья в сторону замка ползут/летят толпы монстров, защитные башни различных типов и, улучшая их, добиться полного истребления нечисти и спасти горожан. Очень похоже на один из уровней WarCraft III, где вам было позволено строить только оборонительные сооружения. Графика звезд с неба не хватает, но в целом неплоха, а вот звуковое оформление подкачало. Игровой процесс весьма интересен и не так прост, как может показаться на первый взгляд.

Mexican Motor Mafia

★★★★★

Разработчик Science of Tomorrow
Объем 51,7 MB
Адрес загрузки www.lasttomorrow.com/files/MexMotor_1_3_setup.exe



Несмотря на большой для условно-бесплатной игры объем, Mexican Motor Mafia – все-таки shareware-продукт, хотя на его основе вполне можно было бы создать игру А-класса. Итак, перед нами почти что GTA (первая, с видом сверху) в Мексике. Вы должны найти и наказать убийцу своего брата и спасти его детей. Action-часть – поездки на автомобилях со стрельбой. Есть и ролевая составляющая – выполнение квестов, набор опыта, покупка новых транспортных средств, оружия, продажа награ... т. е. честно экспроприированного. А какая здесь музыка, настоящие latino, просто супер. Прибавьте к этому полную свободу передвижения и random encounters... одним словом, мы рекомендуем.



«Быстрый и мертвый» Fast Lane Carnage

Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор GFI/«Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Возьмем Micro Machine или лучше даже Insane, добавим разнообразное вооружение и возможность улучшать машинки, построим безумные индустриальные постапокалиптические трассы, запустим на них четверку автомобилей и посмотрим, что получится. Ах да, надо еще нарисовать мрачные меню и сдобрить все отборным сленгом и руганью. Что ж, вышло неплохо. Fast Lane Carnage оказалась простенькой, но очень динамичной, аддиктивной и стильной игрушкой. Кроме собственно гонок, здесь есть еще и покупка обстановки для своей квартиры на кровно заработанные. Зачем это нужно – непонятно, но выглядит неплохо.

Перевод изобилует непарламентскими выражениями, но тут они, надо сказать, вполне к месту, к тому же откровенного мата нет. Переведены брифинги, немногочисленные описания и комментарии во время гонки. А вот собственно озвучки, пример которой якобы лежит на сайте, в игре нет. Странно.



«Дорога на Рейхстаг»
World War II Combat: Road to Berlin

Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Road to Berlin – это очередная поделка на тему Второй мировой войны, но на сей раз уже от Direct Action Games. Игра оказалась совершенно ущербной. За графику отвечает реликтовый первый Unreal Engine, но картинка выглядит настолько удручающе, что вышедший в 1998 г. Unreal даже сейчас смотрится на порядок лучше. Главный герой мечется по развалинам Берлина, чтобы не дать русским захватить результаты научных военных исследований. На его пути стоят электронные болванчики, которые выпрыгивают из окон, дверных проемов и канализационных туннелей. О каком-либо интеллекте говорить не приходится.

Переводить в игре практически нечего. Сделать так, чтобы непродолжительные брифинги и редкие реплики персонажей зазвучали на русском языке – вот все, что требовалось от локализатора в «Дороге на Рейхстаг». И с этим «Логрус» успешно справился.



«Зимние Олимпийские игры. Турин 2006»
Winter Challenge

Жанр спортивный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Слова «Winter Challenge» вызвали поток приятных воспоминаний об одноименной старой игре 1991 г., посвященной той же теме, – зимним видам спорта. Кстати, по каким причинам в названии локализации появились туринские олимпийские игры, для нас осталось загадкой, ибо творение французской студии Cyanide не имеет к ним никакого отношения.

По набору дисциплин, вошедших в программу соревнований, проект практически ничем не отличается от других подобных продуктов – лыжные гонки, прыжки с трамплина, двоеборье, биатлон, горные лыжи, бобслей. С визуальной точки зрения игра выглядит неплохо, хотя можно предъявить претензии к анимации. Кроме того, на наш взгляд, не очень удачно реализовано управление.

Судя по всему, локализаторы решили не перетруждаться. Видимо, поэтому в тексте перевода хватает ляпов и вызывающих улыбку стилистических погрешностей. Озвучка отсутствует как таковая.



«Крылья войны» Combat Wings

Жанр аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Крылья войны» – еще одна авиааркада на тему Второй мировой на тихоокеанском ТВД. От товарок ее отличает разве что вполне приличная даже по современным меркам графика, хотя она, конечно, не дотягивает версты три до последних поколений симов на базе движка «Ил-2», а также то, что, кроме полетов в качестве пилота истребителя, бомбардировщика или штурмовика (есть здесь и летающие лодки «Каталина»), вам придется порой садиться в кресло бортстрелка и, прямо как в каком-то Medal of Honor, не снимая пальцев с гашетки, «валить» сотни японских истребителей. Скучно до зевоты. Впрочем, как и за штурвалом истребителя, почти в одиночку «укладывая» за миссию целый авиаполк.

Русификация от «1С» хороша. Переведены обучающие миссии, озвучены все переговоры. При этом, хотя голос диктора мы уже много раз слышали в других проектах фирмы «1С», эмоции в нем присутствуют, и это не может не радовать.

«Лучшие из лучших. Прыжки с трамплина 2006»

RTL Skispringen 2006



Жанр спортивный симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»/GFI
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Буквально пару номеров назад в рубрике «Локализации» мы уже рассматривали симулятор прыжков с трамплина – Skispringen winter 2006. Наш сегодняшний гость RTL Skispringen 2006 похож на него буквально как две капли воды. Основное отличие – система управления разгоном, толчком, полетом и приземлением. В RTL Skispringen 2006 она сложнее, но вариант в Skispringen winter 2006 кажется более интуитивным и интересным. Собственно, все игровые режимы в обоих проектах идентичны. Чемпионат, карьера тренера, одиночные заезды. Нам доступны выбор смазки, покупка амуниции, заключение контрактов со спонсорами. И т. д. и т. п. Кстати, графика в Skispringen winter 2006 тоже лучше, хотя и по этому параметру проекты близки.

Локализация откровенно расстроила. Шрифты не влезают в текстовые блоки, местами вообще остались надписи на немецком. Ну а озвучка комментаторов и их дурацкие шутки просто выводят из себя.

«Мартин Мактайн. Операция "Дориан Грей"»

Martin Mystère. Crime Stories



Жанр адвентюра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Во многих странах существуют комикс-сериалы, популярные среди местных жителей, но практически неизвестные в мировом масштабе. Итальянские графические новеллы о детективе Мартине относятся как раз к этой категории.

В игре ему придется расследовать убийство знаменитого профессора Ойлемберга, который в своей научно-исследовательской работе добился очень важных результатов. Увы, итальянской студии не удалось сделать процесс распутывания тайн настолько захватывающим и увлекательным, как этого хотелось бы. Словом, по всем параметрам, включая графику, интерфейс, сюжет, качество головоломок, высокой оценки игра явно не заслуживает.

Тем не менее «Логрус» в очередной раз доказала, что ее способности в сфере локализации могут чуть-чуть улучшить впечатление даже от изначально неудачной игры.

«Нэнси Дрю: Тайна ранчо теней»

Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch



Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Булат»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Для начала хотим поблагодарить одного из наших читателей, который на форуме ITC Online сообщил о том, что локализацией игрового сериала о Нэнси Дрю занималась компания «Булат». Мы учли это замечание и указали ее «в титрах».

Теперь о новом проекте. Сами понимаете, что по характеру геймплея, графическому исполнению и другим показателям он почти не отличается от своих «родственников», рассмотренных нами в прошлом номере. Что касается сюжета, то совершенно очевидно – даже каникулы у девочки-детектива не могут пройти без приключений. На сей раз всю округу будоражит призрак лошади, с которым связана легенда о жутком проклятии мертвеца.

Радует то, насколько тщательно локализаторы русифицировали все внутриигровые надписи и текстовые документы. Эта часть работы заслуживает отличной оценки. Но все же, на наш взгляд, Глюк'oza в роли главной героини не очень убедительна.

«Рейнджеры. Операция в Могадишо»

Army Ranger: Mogadishu

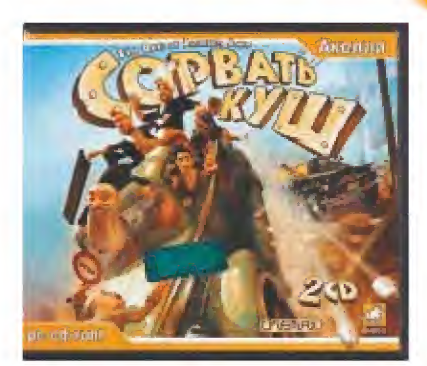


Жанр аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Как же все-таки разработчики бюджетных шутеров хотят подражать своим более успешным коллегам, выпускающим продукты AAA-класса. Так, например, Army Ranger: Mogadishu пытается походить сразу и на Ghost Recon, и на Black Hawk Down. Увы, конкурировать игра в итоге может только с разнообразными «Войнами с терроризмом» и иже с ними – здесь даже есть миссии за турелью станковых пулеметов на борту «вертушки» или джипа. Думаю, что вы уже поняли: графика не выдерживает никакой критики, анимация откровенно слаба, текстурам не хватает разрешения, а моделям – полигонов. Но самое страшное – AI как противников, так и напарников. Точней, самое страшное то, что его, собственно, в спешке забыли прикрутить.

Перевод и озвучку в принципе можно было бы назвать неплохими, если бы не роботизированные голоса актеров. В последнее время это настоящий бич локализаций от «1С».

«Сорвать куш» Evil Days of Luckless John

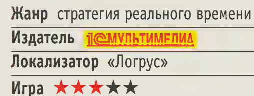


Жанр микс
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Далеко не факт, что если в одну игру напихать элементы как можно большего числа жанров, то она автоматически станет шедевром. Как правило, все зависит от органичности переплетения разнообразных типов геймплея. Evil Days of Luckless John – пример такого неудачного эксперимента. Задуманная как пародийная адвентюра, игра включает в себя элементы платформера, файтинга, аркадной гонки, виртуального тира и т. д. Ну и конечно же, не обошлось без головоломок, подбора предметов, разгадывания шифров и бесед с NPC. Игра вышла достаточно смешной, но постоянная и очень частая смена геймплея, несбалансированность сложности и неудачная система сохранений ее доконали.

Локализация оставила двойственное впечатление. С одной стороны, актеров в озвучке было задействовано много. С другой – голоса подобраны очень неудачно, да и эмоций традиционно не хватает. Есть небольшие претензии и к переводу.

«Укрощение огня» Wildfire

Жанр стратегия реального времени
Издатель 

Локализатор «Логрус»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

На западе Wildfire вышла два года назад, но к нам добралась только сейчас. Несмотря на это, игра вполне может конкурировать с куда более свежими продуктами, такими как Fire Captain или Fire Department. Изюминкой же «Укрощения огня» является то, что все миссии происходят на открытой местности, где много деревьев, кустарников и сухой травы. Тушить пожары приходится с помощью бульдозеров, вертолетов, цистерн с водой, дружинников с лопатами и пожарных с газовыми горелками (sic!). К очагам возгорания можно сбрасывать десант, чтобы тот оперативно отрыл траншеи и не дал огню распространиться дальше. Несмотря на богатую функциональность, у игры есть и недостатки: недружелюбное управление, неудобная камера и однообразный геймплей.

Локализация от «Логрус» вызвала лишь положительные эмоции. Брифинги, поучительные тексты во время загрузки миссий, иконки интерфейса и реплики подопечных юнитов – все на русском.

«Хамелеон» Chameleon



Жанр stealth/action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Несмотря на хвастливый текст на обложке диска, сообщающий, что «Хамелеон» – это «action нового типа», перед нами обычный stealth action, нового в котором ровным счетом ничего нет. Приключения бывшего агента ЦРУ, разыскивающего убийцу своих родителей, порой так сильно похожи на похождения незабвенного Сэма Фишера, что просто диву даешься. К сожалению, откровенно устаревшая графика (уровня первого Max Payne), посредственный дизайн уровней и слабый искусственный интеллект не позволяют «Хамелеону» хоть как-то конкурировать со своим идейным вдохновителем.

К локализации особых претензий нет (хотя некоторые реплики произносятся с интонациями, не очень подходящими к игровой ситуации, – такое впечатление, что актеры не всегда имели представление о том, когда и как они будут звучать).

Age of Empires III



Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★☆☆

Третья часть знаменитой саги Age of Empires полюбилась многим, и немудрено – прекрасный физический движок Havok, великолепная графика, множество интересных нововведений в геймплей. Хотя некоторые обозреватели и назвали проект слишком попсовым, позволю себе с ними не согласиться. И вот русскоговорящие геймеры дождались выхода локализованной версии от тендема «Логрус»/«1С».

Русификация сделана на приличном уровне, переведено абсолютно все, никаких ошибок в названиях или написании, голоса актеров адекватны сложившейся обстановке. Единственное, что удручает, так это неправильно подобранный шрифт, который практически нечитаем и только отвлекает от игры, да еще слишком длинные задержки между появлением текста на экране, началом разговора и голосом за кадром (порой такие паузы достигают 30–40 секунд) как в самой игре, так и в роликах между миссиями.

BloodRayne 2



Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

BloodRayne 2 сильно отличается от первой части игры. Поумневший искусственный интеллект, похорошевшая графика, множество комбоударов и, главное, динамичные стычки с противником самым положительным образом сказались на геймплее. Но и без ложки дегтя, испортившего бочку меда, не обошлось. Складывается впечатление, что Terminal Reality сильно переборщила с количеством аркадных элементов. Атмосфера же игры в основном нагнетается с помощью темных коридоров, двориков и улиц, которых в BloodRayne 2 просто неисчислимое количество.

Локализация игры от «Буки» превзошла все наши ожидания. Главное достижение – это подбор актеров. Иногда даже не знаешь, где озвучка персонажей лучше: в оригинальной английской версии или все же в локализованной русской. Голос Рейн является вообще отдельной темой для разговора. Именно поэтому смотреть в игре видеоролики и слушать диалоги персонажей – одно удовольствие.

Fallout 2



Жанр ролевая игра
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★☆☆☆

Спустя долгих восемь лет отечественные издатели таки вспомнили о культовой ролевой игре Fallout 2. И хотя воды с момента ее создания утекло предостаточно, да и нелицензионные локализации выходили, и очень давно, было решено выпустить для фанатов русскую версию столь замечательной RPG. Писать об игровой механике и сюжете в данном случае смысла нет, вряд ли найдется геймер, который не приходит в трепет от одного только упоминания «Убежища № 13», а потому сразу перейдем к качеству перевода.

К сожалению, сотрудники «1С» отнеслись к делу спустя рукава. Перевести вступительный ролик, по всей видимости, не позволили религиозные убеждения, в течение всей игры то здесь то там замечаешь остатки английских надписей, голоса действующих лиц страдают полным безразличием и апатией, часто путается пол персонажей. Ну а апофеозом стало обращение Избранного к Сулику на вы.

Jacked



Жанр аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Вместо отложенного на дальнюю полку Axel Rage от «Акеллы» конкуренты из «Нового Диска» издали мотогонки с элементами файтинга Jacked от Sproing Interactive Media. Замена весьма неравнозначная, ведь Jacked, создававшийся на допотопном движке RenderWare, страшен, как смертный грех, – анимация гонщиков корявая, модели бедненькие, окружение совсем не восторгает. Зато есть несколько гоночных режимов, включая вариации на тему Capture the Flag, возможность выбить противника из седла монтировкой и покидаться гранатами («Дас моторрад унтер дем фенстерам зоннтаг морген»). В принципе все достаточно весело, вот только AI слегка подкачал – компьютерные гонщики даже не пытаются изображать борьбу на трассе.

Локализация особых претензий не вызывает, хотя, собственно, и переводить-то в Jacked пришлось не много: советы во время игры и при загрузке да меню.

World War II Sniper: Call to Victory
«Снайпер: Дороги войны»



Жанр first person shooter
Издатель 

Локализатор «Логрус»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

World War II Sniper: Call to Victory вышла два года тому назад. За прошедшее время и без того непритязательная графика стала еще хуже, а игровой процесс порой вызывает сильное раздражение. Так, AI-противник может попасть в вашего героя с расстояния в сотню метров, но, находясь в нескольких шагах, будет вас игнорировать. Укрываться от обстрела за танком глупо, пули проходят через него, как сквозь гипсокартон. Добавьте сюда совершенно ужасный дизайн уровней, заскриптованность, до оскомины надоевшее место действия и получите итоговую оценку.

В отличие от самой игры ее локализация от «Логрус» оказалась весьма качественной. Несмотря на то что в «Снайпере» не так уж много текста и совсем мало видеороликов, все реплики персонажей были переведены на русский язык и очень хорошо озвучены. Имеется даже руководство пользователя с подробным прохождением всех миссий.

«Люди X: Последняя битва»/ X-Men: The Last Stand





Александр Птица

Густо населенная персонажами и до предела наполненная событиями комиксовая вселенная «людей Икс» так и просится на большой экран. Две предыдущие попытки переселения мутантов со страниц графических новелл в кино были весьма удачными. Естественно, армия поклонников с нетерпением ждала выхода очередного сиквела. Интерес подогревался еще и тем, что режиссер Брайан Сингер переметнулся на другой кинокомикс «Возвращение Супермена», оставив толпу супергероев и суперзлодеев на попечение Бретта Ратнера, сделавшего себе имя на «джекичановских» комедиях «Час пик».

В общем-то, в качестве «летней развлекалочки» новый фильм вполне сгодится, хотя до уровня предыдущих лент он явно недотягивает. Сюжет новизной не блещет – в его основе очередное противостояние между «хорошими» и «плохими» мутантами: команда Завье vs. команда Магнито. Разборки проходят на фоне правительственной политики «лечения» сверхлюдей путем превращения их в обычных граждан (соответствующие медикаменты имеются и действуют). А кроме всего прочего, ситуация осложняется появлением супермощной «иксвумен» (новое воплощение одной старой знакомой).

Надо сказать, что сценаристы, Раттнер и мастера спецэффектов поразвлекались вволю – «вау-моментов» предостаточно. Особенно впечатляет сцена «издевательства» над легендарным мостом «Золотые Ворота». Но, как и в компьютерных играх, на визуальных прелестях далеко не уедешь.

А что же остается публике? Дырявый сюжет, похожий на «отрывки из обрывков», невразумительная игра большинства актеров, невыразительная музыка. Порой вообще отсутствует мотивация появления в фильме того или иного персонажа. Например, без Ангела можно было бы легко обойтись, хотя, безусловно, летает он красиво. Но пользы от этого никакой – ни фильму, ни зрителям.



Центральные персонажи явно сдали. Красотка Шторм превратилась в жуткую зануду, да и свои коронные фокусы с громами и молниями она исполняет слишком однообразно. У Росомахи появилась нехарактерная для него излишняя сентиментальность. Экранное время Завье, к сожалению, слишком коротко, чтобы сказать о нем что-то определенное. Зато в адрес Иэна Маккеллена (Магнито) я уже второй месяц подряд (в прошлый раз он удостоился отличной оценки за «Код да Винчи») отпускаю комплименты.

И еще огромное человеческое спасибо я скажу «русЕфекаторам» этого фильма, добавившим пару лишних ложек дегтя в и без того не слишком вкусное блюдо.

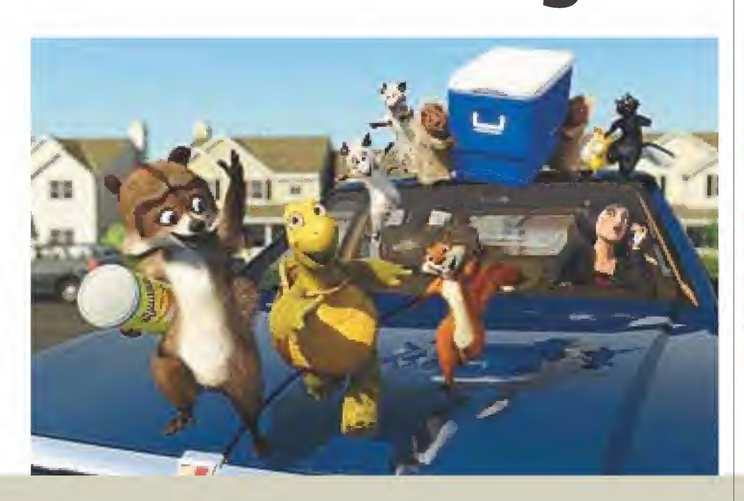


Компания 20th Century Fox/Marvel Enterprises, 2006
Web-сайт www.x3movie.com
Режиссер Бретт Ратнер
В ролях Хью Джекмен (Росомаха), Холли Берри (Шторм), Фамке Янссен (Джин Грей/Феникс), Иэн Маккеллен (Магнито), Патрик Стюарт (Завье), Анна Пакуин (Рог), Келси Греммер (Зверь), Ребекка Ромийн (Мистик), Шон Эшмор (Айсберг) и др.





«Лесная братва»/ Over the Hedge

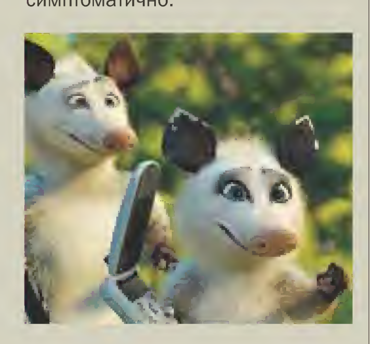


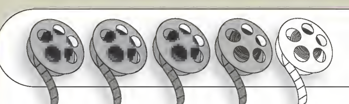
Олег Данилов

Казалось бы – симпатичные герои, забавные ситуации, отличные кассовые сборы, неплохой рендеринг – а не цепляет.

Может быть, дело в названии? Ведь московских локализаторов так и манит в последнее время братковская романтика. Shark Story превращается в «Подводную братву», Over the Hedge в «Лесную», Cars в «Тачки»... Или во всем виноват Гоша Куценко, озвучивавший в русской версии енота Эрджея? Так нет же, хотя Гоше и далеко до Брюса Уиллиса в оригинале, но со своей работой он справляется, да и физиономия его на экране, слава богу, не мелькает. Возможно, проблема в слишком явном выпячивании морали – не обманывай, не воруй, семья превыше всего и т. д.? Но и к подобному мы должны были уже привыкнуть, ведь для большинства голливудских мультиков это стандарт. Или дело в том, что перед походом на Over the Hedge я закончил смотреть Firefly и, скажем так, был несколько расстроен?

Ответов нет. «Лесная братва» мне не понравилась, но объяснить чем, я, к сожалению, не смогу. Чтобы оставаться объективным, замечу – детям мультик пришелся по душе, смех в зале звучал часто, и малыши с удовольствием следили за приключениями компании зверушек в поисках еды. Вот только дома они, скорей всего, попросят родителей поставить «В поисках Немо», «Ледниковый период» или «Лило и Стич». Что, в общем-то, симптоматично.





Компания DreamWorks Pictures, 2006
Web-сайт www.lesnayabratva.ru
Режиссеры Тим Джонсон, Кейри Киркпатрик
Роли озвучивают Брюс Уиллис (Эрджей), Гарри Шандлинг (Верн), Ник Нолте (Винсент), Кэтрин О'Хара (Пенни), Уильям Шейтнер (Оззи), Стив Карелл (Хэмми), Юджин Леви (Луи), Ванда Сайкс (Стелла), Аврил Лавин (Хизер), Аллисон Дженни (Глэдис) и др.

«Тачки»/ Cars

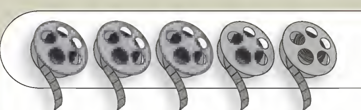


Олег Данилов

Как большой фанат автогонок, я с нетерпением ждал выхода Cars, ведь некоторые роли в немецкой, испанской, итальянской и финской версиях мультика озвучивали Михаэль Шумахер, Фернандо Алонсо, Джанкарло Физикелла и Мика Хаккинен. И хотя у нас в стране не нашлось звезд «Формулы 1», Cars стал первым голливудским блокбастером, полностью переведенным на украинский. Причем над текстом трудился не кто иной, как Олекса Негребецкий, редактор культового сериала «Альф». Надо сказать, что получилось просто потрясающе. Великолепно поработал Юрий Коваленко, озвучивавший Луиджи и Сырника. Я уверен, что коронные фразы Сырника зрители быстренько растащат на цитаты.

Впрочем, похвалы заслуживает не только перевод, но и сам мультик. Пожалуй, это одна из лучших гоночных лент в истории кинематографа. И даже Обязательная Мораль не кажется здесь притянутой за уши – ведь поддержка команды, плечо семьи и психологический настрой не менее важны для победы в гонках, нежели выбор шин или угла атаки антикрыла. Не верите – спросите у Ferrari или Renault. Все персонажи-машины (людей в фильме нет вообще) очень яркие и запоминающиеся, причем второстепенные герои порой даже колоритнее пары главных – Молнии МакКуина и Салли Каррера. Кстати, обязательно досмотрите до конца титры – не пожалеете.





Компании Walt Disney Pictures, Pixar, 2006
Web-сайт www.carsthemovie.com
Режиссер Джон Лассетер
Роли озвучивают Остап Ступка, Ольга Сумская, Юрий Коваленко, Адрей Середа, Евгений Малуха и Александр Игнатуша

You can't take the sky from me...



Олег Данилов

Публиковать обзор телесериала, закрытого почти четыре года назад, несколько странно, но, к моему сожалению, я познакомился с Firefly только сейчас, а не вместе со всей остальной редакцией, сразу после выхода фильма Serenity – прямого его продолжения. Да и то благодаря поразительной настойчивости и упорству Сергея Светличного, за что огромное ему спасибо.

Этот сериал нельзя не любить. Стоит вам посмотреть хотя бы половину первого эпизода, и вы попались. Буквально через день начнете сыпать многочисленными цитатами из фильма, обсуждать с друзьями перипетии сюжета и нюансы отношений между героями, напевать слова вступительной песни и искать в Интернете дополнительные материалы об актерах, режиссере, сериале и обо всем, что имеет хоть какое-то отношение к Firefly. Ну а спустя несколько дней, когда доберетесь до титров финального, четырнадцатого эпизода, вас охватит светлая грусть. История обрывается на полуслове и продолжения уже не будет. Скорей всего, никогда. Да, есть еще Serenity, но...

Firefly – фантастический сериал, однако, как показывает опыт, его с одинаковым удовольствием смотрят как любители sci-fi, так и люди, абсолютно равнодушные к космическим приключениям. Очень похожий на светлячка грузовик класса Firefly, с совершенно неподходящим на первый взгляд названием Serenity («Спокойствие»), мечется между планетами далекой звездной системы, колонизированной землянами. Firefly стал единственным домом для очень разных людей. Порой кажется, будто они просто не в состоянии сосуществовать вместе, но уже через пять минут вы не сможете представить ни одного члена команды без всех остальных. Каждый человек на борту корабля – личность, со своей собственной историей, моральными принципами и мотивацией. И уже с первого эпизода великолепная девятка станет для вас настолько родной, что трудно будет сказать, кто из членов команды нравится вам больше.

Взбалмошный и импульсивный капитан Мэл Рейнольдс, слишком ответственный и слишком наивный в своей честности – мелкий контрабандист и воришка, бывший сержант, воевавший в гражданской войне на стороне проигравших? Его первая помощница Зои, способная убить любого одним мизинцем, расчетливая и сильная, до одури любящая немного инфантильного мужа Уоша? Сам Уош, гениальный пилот и большой ребенок? Компаньон Инара, сногсшибательно красивая гейша мира будущего, тайно влюбленная в капитана, но боящаяся проявить свои чувства? Наивная Кейли – механик от бога, разговаривающая с Serenity и пытающаяся привлечь к себе внимание слишком холодного и зажатого доктора Саймона Тама? Безумный Джейн – наемник без всяких моральных принципов, совершающий порой подлые поступки и тут же раскаивающийся в них? Доктор Саймон, чудо-хирург, бросивший все ради спасения своей сестры? Обладающая сверхспособностями Ривер, девочка с искалеченной психикой и фантастическими рефлексами? Пастор Бук, слишком хорошо обра-







Компании 20th Century Fox, Fox Television Network, 2002–2004
Web-сайт www.fireflyfans.net
Режиссер Джосс Уэдон
В ролях Натан Филлион (капитан Малкольм «Мэл» Рейнольдс), Джина Торрес (Зои Уоррен), Алан Тудик (Хобан «Уош» Уошберн), Морена Баккарин (Инара Серра), Адам Болдуин (Джейн Кобб), Джуэл Стейт (Кейли Фрай), Шон Мейхер (доктор Саймон Там), Саммер Гло (Ривер Там), Рон Гласс (пастор Бук)





щающийся с оружием для обычного священника? Кто из них? Только все вместе они команда, только вместе они и воспринимаются.

Действие Firefly происходит на фронтире, и эта граница между цивилизованными центральными планетами Альянса и дикими мирами, где правит анархия, очень напоминает реальный Фронтир – западные территории США в период их освоения. Но это только одна из причин, по которой Firefly называют космическим вестерном. Само построение фильма, антураж, одежда и оружие, подобранные главным героям, сюжет многих серий – все отвечает духу знаменитых спагетти-вестернов и классических американских ковбойских фильмов 30–50-х годов прошлого века. В мире Firefly есть место для дуэлей на мечах и гравитационных двигателей, для перевозки коров и нейропрограммирования, людей в черном и скачек на лошадях и многого-многого другого. Внимательный зритель заметит цитаты из «Звездных войн» (капитан Мэл и Serenity очень похожи на Хана Соло и Millennium Falcon), «Великолепной семерки», «Большого ограбления поезда», X-Files и ряда других фильмов. Но, честно говоря, Firefly лучше всех названных картин вместе взятых. Поклонник аниме, кроме всего прочего, скажет, что Firefly как две капли воды похож на легендарный Cowboy Bebop.

Сериал поражает великолепной режиссурой, потрясающей игрой актеров, которые, кажется, просто вживаются в роли своих персонажей, искрометными диалогами и резкими переходами от смешного к грустному, от страшного к забавному, от action к мелодраме. Поверьте, это лучший сериал из существующих, просто уникум.

Наберите в строке поиска Google «Firefly», и первое, что вы получите, будут страничка сериала в базе imdb.com и сайт фанатов фильма, а потом уже пойдут всякие Firefly Studio и «Повадки светлячков в брачный период». Обратите внимание на рейтинг сериала в базе imdb.com – 9,5! Фантастический, невозможный результат – у величайшего фильма всех времен и народов «Крестный отец» только 9,1.

К сожалению, обыкновенный американский зритель не проникся духом Firefly, поэтому он был снят с эфира еще до окончания первого сезона. Через два года Fox Television Network показала оставшиеся три эпизода, и все решили, что с Firefly покончено навсегда. Но создатель сериала Джосс Уэдон отказался сдаваться: благодаря поддержке фанатов и собственной настойчивости он нашел деньги для съемок Serenity – полнометражного фильма, логически завершающего сериал. Хотя кино и получилось чуть хуже оригинала (в первую очередь потому, что авторы хотели во вступительной части пересказать неофитам содержание предыдущих четырнадцати серий, а также сделать фильм более динамичным), это великолепная космическая опера. Увы, в прокате Serenity опять-таки провалилась. Уэдон продолжает уверять фанатов, что он еще не сломлен, и надежда на возрождение Firefly существует. Очень хочется в это верить, но...

Тем, кто хочет приобщиться к Firefly, могу посоветовать (если с английским у вас все в порядке) купить коллекционное издание на 4-х DVD в одном из западных онлайновых магазинов ($25–40), либо, как ни прискорбно, искать его пиратский вариант с ужасным переводом. Увы, на русском сериал официально не выходил. Также обязательно купите лицензионный DVD Serenity (35–40 грн) в первую очередь из-за потрясающих дополнений, которые помогут вам лучше понять как Serenity, так и Firefly.

Поверьте, оно того стоит. Ведь...

Take my love take my land
Take me where I cannot stand
I don't care I'm still free
You can't take the sky from me

Take me out to the black
Tell 'em I ain't coming back
Burn the land and boil the sea
You can't take the sky from me

Have no place I can be
Since I've found Serenity
But you can't take the sky from me
Joss Whedon







«Горошины» валяют дурака

Александр Птица

Чувствую, что читатели «ДПК» будут удивлены. С чего это вдруг такой преданный фанат рока, как я, оказался на концерте группы, которую обычно причисляют к хип-хопу. Все очень просто. В позапрошлом году на E3, на Sony PlayStation Party, мне довелось вживую послушать команду Black Eyed Peas и, знаете, она меня покорила.



Покорила своей искренностью, светлой и вместе с тем очень интенсивной энергетикой, честным живым звуком (без кавычек). С тех пор я пристально следил за их творчеством и, признаюсь, никак не ожидал, что столь скоро «Горошины» заедут и в наши края. Слава богу, наконец-то звезды мирового класса начинают делать остановки в Украине на пике своей популярности, а не в пенсионном возрасте.

Каким-то чудом Киев вклинился между Братиславой и Стамбулом на маршруте европейского турне Black Eyed Peas в поддержку последнего альбома Monkey Business, что в переводе означает «валяние дурака».

Напомню, что состав группы представляет собой совершенно убойную интернациональную окрошку – афроамериканец Will.I.Am, филиппинец Apl.de.Ap, латинос с индейской примесью Taboo и наконец белая (но с совершенно «черным» голосом и манерой пения) Стейси Фергюссон (Ферджи). Да и стиль, в котором они работают, нельзя назвать чистым хип-хопом или R'n'B. Слишком много здесь намешано разнообразных музыкальных и этнических красок и их оттенков. А главное в том, что Black Eyed Peas просто излучают позитив.

Итак, разогрев в исполнении группы Stereoliza закончился (кстати, журналистов запустили в зал уже после их выступления, и меня минула чаша сия), на фоне расходящихся лучей (как в клипе Hey Mama) появилась четверка из Лос-Анджелеса, и зал мгновенно подхватил знакомую мелодию.

Как обычно, съемка рядом со сценой была разрешена только на протяжении трех первых песен. Потом я отправился «в народ», то бишь в фан-зону, где, как впоследствии выяснилось, звук оказался самым приличным, а все подробности происходившего действа прекрасно видны на больших экранах.

Да, было чего посмотреть и чего послушать. Концерт Black Eyed Peas – это не просто живой сборник типа Greatest Hits, а настоящее высококачественное шоу, в котором каждый из его участников выкладывается по полной программе. Ребята не только отлично читают рэп и поют, но, обладая прекрасной пластикой, великолепно танцуют и даже исполняют акробатические номера. Меня порадовало и очень теплое отношение звезд к участникам аккомпанирующего ансамбля. Каждому из них давали «высказаться» в сольной партии, естественно, на языке музыки.

Что касается сетлиста, то, на мой взгляд, лучше и придумать нельзя было. Естественно, основу составляли главные хиты последнего альбома – Pump It (вольная вариация на тему Misirlou из «Криминального чтива»), полная пляжного солнца Don't Lie, пикантно-сексуальная My Humps с явными индийскими мотивами, фанковая Don't Phunk With My Heart и т. п. Но к удовольствию публики, заполнившей киевский Дворец спорта, прозвучали и старые «нетленки» – трогающая до глубины души Where Is The Love, чувственно-игривая Shut Up и наконец в финале суперэмоционально-забойная Let's Get It Started.

Что ж, все названные композиции были вполне ожидаемыми, но в дополнение к этому публика получила кучу сюрпризов – песню No Woman No Cry Боба Марли, которую при активной поддержке зала исполнил Will.I.Am, настоящий аттракцион с обычными столами, использованными в качестве ударных инструментов. Всего и не упомнишь. Шутки, импровизации, многократное повторение слов «Украина» и «Киев». А удивительное зрелище, которое представляли несколько тысяч мобилок с зажженными экранами, поднятых вверх по просьбе Уилла, я долго теперь не забуду.

Даже две досадные паузы из-за технических сбоев оказались не в силах испортить великолепное настроение, которое подарили слушателям «Черноглазые горошины» со своими музыкантами. Действительно, давно уже в Киеве не было настоящего живого концерта, сравнимого с этим по взаимоотдаче артистов и публики.

Кстати, приятные сюрпризы ожидали зрителей и после концерта. В фойе Дворца спорта всем желающим раздавали стартовые пакеты от одного из главных спонсоров мероприятия – мобильного оператора djuice.